IN REGALO IL BIGLIETTO OMAGGIO PER IL FUTUR SHOW!

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 3 - N. 4 aprile 2001

OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE

VIENI E VINCI 100 MILIONI GIOCANDO A FIFA 2001 CON



AL FUTUR SHOW

ISS PRO EVOLUTION 2
L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE!

TIME CRISIS: PROJECT TITAN
FUOCO A VOLONTÀ!

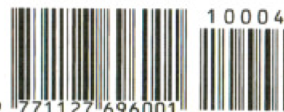
C-12
UN GRANDE GIOCO D'AZIONE NEL NOME DI SYPHON FILTER!

ANTEPRIMA ESCLUSIVA
ALONE IN THE DARK 4
DI NUOVO SOLI NEL BUIO!

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549/28/12/95 - PER IL 45% - MI

MG MEDIA GROUP

ISSN 1127-6967



www.gamearena.it


Un mondo di informazioni a portata di dito.





Un dito, un tasto e si aprono tutte le dimensioni del WAP. Grazie ai telefoni cellulari WAP Sagem, Internet vi segue ovunque: avrete in tasca il mondo del cyberspazio!

Telefoni cellulari WAP Sagem

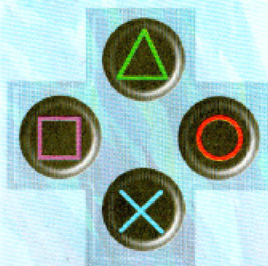
Per ulteriori informazioni: www.sagem.com oppure rivolgersi a 02.75419727.



SAGEM

Technology in Action





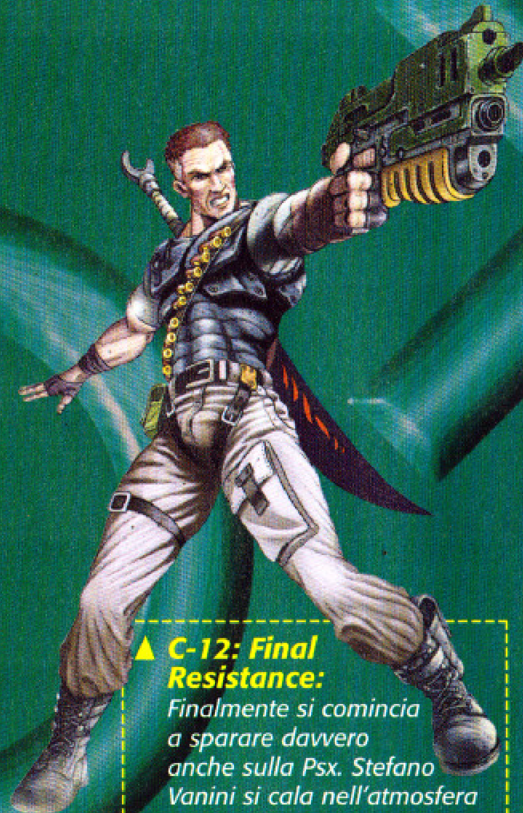
Ho avuto rapporti con il nemico. Nulla di serio, ma ci siamo avvicinati, abbiamo consumato un breve rapporto e scambiato i numeri con la promessa di rivederci in un futuro prossimo. Per incontrare l'affascinante tentatrice ho percorso parecchie miglia transoceaniche, subito la violenza di 9 fusi orari e il rischio di trovarmi al centro di un catastrofico sisma tellurico. Tutto, per una manciata di minuti in solitario con un pad nero dalle dimensioni imponenti, una console altrettanto nera e grossa e uno schermo che rifletteva immagini di giochi dalla grafica esplosiva. Sì, confesso, ho provato la Xbox. E rispondo subito alle due domande: sì, è una gran macchina. No, non mi sembra possa essere realmente una rivale della Play. Mi spiego. La Xbox ha risultati e caratteristiche tecniche di un PC, è praticamente l'equivalente dei nuovi maxi-scooter da 500cc, che sfruttano il telaio di una moto vera inserita in un vestito da scooter. Così la Xbox, che monta gli attributi di un computer dentro una scatola da console. I due sistemi troveranno una via alla convivenza, avranno giochi dalle caratteristiche diverse e daranno separati momenti di soddisfazione. Non ho assistito all'annuncio funebre della fine di un'èra, ma semmai alla scoperta di una nuova frontiera. Quando arriverà, continueremo l'esplorazione (almeno un altro anno di attesa); intanto abbiamo di che godere.

Questo mese sono rimasto colpito da due giochi. C-12 è un titolo SOLIDO, di quelli che non possono mancare a una collezione seria, ma che soprattutto ci fa capire che c'è ancora spazio per nuovi format di gioco per Play. Sono un pò stufo di rincorrere i numeri seriali delle franchise (FIFA, Final Fantasy, Tomb Raider ecc. ecc.) e, ogni tanto (raramente purtroppo), maneggiare personaggi e trame nuove rinfresca l'entusiasmo. Perché se è vero che con un titolo seriale si alimenta l'affezione verso il personaggio, è anche vero che si spegne gradualmente la fiamma della fantasia. Certi giochi oramai li scarti, inserisci sul piatto e smanetti sul pad con gesti automatici. Sai già esattamente cosa succederà, dove andare a parare o sparare. Bello e rassicurante fino a un certo punto. Vuoi mettere il pericolo di muoverti con totale ignoranza all'interno di una nuova storia (oh, mi raccomando, è assolutamente vietato leggere il manuale prima di iniziare, semmai dopo...) e di andare alla scoperta di tutte quelle piccole mosse e stupidate assolutamente essenziali? Difficile avere idee nuove dopo l'uscita di più di 1000 giochi, ma quando ne arriva uno giusto è una vera libidine. C-12 mi ha dato questa soddisfazione.

L'altro titolo da segnalare è il nuovo Time Crisis (ma come, un seriale? E la coerenza?). Nulla di nuovo e sconvolgente, ma questo era un ritorno atteso da molto tempo. Un ritorno rinfrescato dalle origini della PlayStation, dove si può vivere senza imbarazzi di un divertimento semplice, immediato e privo di pensieri. Non fatevi ingannare dalle mille parole spese nella nostra recensione, ve la faccio io in quattro parole: si spara, e basta. Continuamente, costantemente, fino a farvi venire male al polso. Non è politically correct, non è intelligente, non è evoluto, non ha gran capo né coda, non ci vogliono giorni e giorni per completarlo. Ma è divertente. Molto divertente. Ci giochi e ci rigiochi. Quando hai le scatole piene, quindici minuti di Time Crisis risolvono il problema. Ripeto. È divertente e basta. In fondo, mi sembra che per un gioco non sia una cosa da poco...

Sommario

Planet PlayStation Menu



▲ ***C-12: Final Resistance:*** *Finalmente si comincia a sparare davvero anche sulla Psx. Stefano Vanini si cala nell'atmosfera post nucleare del nuovo shoot'em up tridimensionale della SCEE.*



ISS Pro Evolution 2: *Finalmente arriva nelle mani di Lucio Prosperi il nuovo "vero" ISS. E sono cori da stadio, pianti di gioia e pop-corn!* ►



Time Crisis: Project Titan: ▲ *Ancora terroristi! E di nuovo dovrete sfoderare la vostra fida "guncon" per cacciarli via a forza di piombo.*



◄ Alone in the Dark 4:
Un gioco leggendario meritava un reportage leggendario da parte di un recensore leggendario: 'Pitone' Seccafieno in diretta da Parigi!

LEGENDA




S	- su	**Q**	- quadrato
G	- giù	**C**	- cerchio
Dx	- destra	**X**	- tasto x
Sx	- sinistra	**R1**	- tasto funzione destra sopra
S1	- diagonale in alto a sinistra	**R2**	- tasto funzione destra sotto
S2	- diagonale in basso a sinistra	**L1**	- tasto funzione sinistra sopra
D1	- diagonale in alto a destra	**L2**	- tasto funzione sinistra sotto
D2	- diagonale in basso a destra	**N**	- neutro, nessun tasto premuto
T	- triangolo		



Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

Publisher:



Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci



Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale: Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Luca Di Bella, Massimo Losa, Marco Magni, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (Mi)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO -
Tel: 02/579621 r.a. - fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

ISSN 1122-1313

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466
- E-mail: playstation@planet.it
- Internet: www.gamearena.it

Sul Web è arrivato



GAME A…

IL PORTALE
DEI VIDEO…

News
Anteprime
Recensioni
Soluzioni
Cheat
Hardware
Download

Una community per tutti i gamers, con chat, forum, spazio clan, la sala giochi per vivere le emozioni di vecchi e nuovi games senza installarli sul Pc e molto altro ancora...

L'on-line Gaming più veloce della rete, con oltre 200 server dedicati e giochi come Unreal Tournament, Quake 3, Diablo 2, Age of Empire 2, Soldier of Fortune...

ARENA.it

E ITALIANO
OGAMES

Ogni sabato alle 13.30 su ITALIA 1

GAME ARENA.it

Viaggia sul camper di

RAPIDOTV.IT

GAME ARENA FAST ACCESS

GAME ARENA TI REGALA INTERNET!
Da oggi giocare in Rete è più facile, più veloce, più divertente e più sicuro. Una connessione gratuita MOLTO PARTICOLARE, ti permette di giocare in Rete su server dedicati ad una velocità spaventosa, mai vista prima!

In esclusiva, le anteprime, le recensioni, le interviste e le notizie sul mondo dei videogames

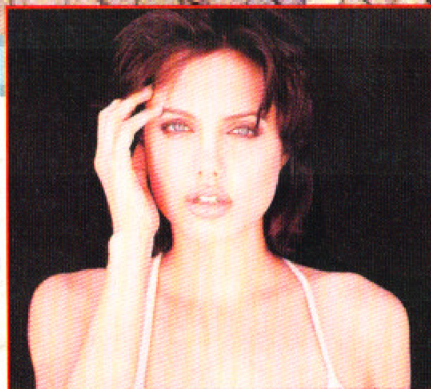
Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



Mi è capitato di ricevere alcune lettere che protestavano per la mancanza di un contatto più 'umano' tra noi della redazione e voi lettori. Ce n'erano poi altre che lamentavano la meccanica delle risposte e per la carenza di argomenti di discussione 'intelligenti'. In questa spumeggiante edizione delle Pitonate, ho voluto provare altri modi di interagire con voi per vedere se questi vi danno soddisfazione o meno. Spero



che vogliate capire l'impostazione piuttosto goliardica di questa puntata della posta; spero altresì che nessuno se la prenda se ho voluto giocare un po' con le sue domande: dopotutto siamo un giornale di videogiochi! Che male c'è se si gioca anche con la posta? Quello che sto cercando di fare con voi è di instaurare un rapporto simile a quello che hanno le persone che giocano insieme alla PlayStation; se cercate risposte *politically correct* come quelle che si trovano su altre rubriche di posta (per me possono anche essere state scritte da un software, in quanto non hanno nulla di umano o originale), questo non è il posto adatto. Un grazie particolare al compaesano **Piero Carlucci** (TE) per le stupende foto di Angelina Jolie e per i suoi sagaci interventi che però non posso riportare su queste pagine a causa del loro contenuto, che non possiamo rivelarvi altrimenti saremmo costretti a uccidervi tutti!

MESSAGGI DAL CELLULARE - 033...



Di seguito ho voluto riportarvi alcuni dei messaggi che arrivano in redazione. Si tratta per lo più di messaggi spediti dal cellulare: questo spiega la brevità dei testi. Spesso capita di dover decifrare alcune delle frasi che mandate le quali, per via della limitazione dei centosessanta caratteri, risultano piuttosto criptici; io ho cercato di mantenerli il più possibile integri. Analizzandoli tutti insieme, poi, quello che ne emerge è piuttosto comico....

Gentile redazione di Planet Playstation, vi è possibile spedirmi i cheats di Tomb Raider5 e di Alien la Resurrezione. Vi ringrazio per la vostra cortese attenzione. GRAZIE.
No, non ci è possibile. Prego.

Chiedevo se avevate informazioni sul gioco di calcio manageriale LMA. Grazie. Raph
Sì, le abbiamo. Prego. Malph.

Salve, mi chiamo Tonino Galia. Volevo sapere se ci si può abbonare alla vostra rivista Planet PlayStation. Se sì, quanto costa l'abbonamento e come devo fare per sottoscriverlo? Grazie, cordiali saluti.
Purtroppo non esiste una forma di abbonamento, ma se vuoi puoi mandarci lo stesso dei soldi 'a babbo morto' (o a fondo perso, se preferisci).

Secondo te Vivi (FF9) non ha una 'vaga' somiglianza con un certo capotreno dell'Orient Express 999 della serie Galaxy?
Sì, ce l'ha, ma secondo Lucio Prosperi assomiglia anche al casellante che lavora allo snodo della Tangenziale Est, quello di Cinisello Balsamo...

Siete a conoscenza di trucchi di Crash Bash? Grazie.
Hai voglia...! Ne conosciamo a centinaia. Perché ti interessa saperlo?

SOS: Cerco soluzione giuoco Exhumed per PlayStation.
Ricevuta Vostra richiesta di soccorso. Stop. Necessario tempo per riesumare giuoco. Stop. Nel frattempo consigliamo di darsi a giochi più nuovi o all'ippica. Stop.



Sono Salvatore, 40 anni. Mi dite come battere a FF8 Bahamut, Adele e trovare il 'Tempio Sacro dei Chocobo'?
Per battere Bahamut (che dal nome pare grosso) ti serve molta fortuna; per battere Adele ti serve molto charme. Per trovare il Tempio Sacro dei Chocobo devi raccogliere tutti i buoni d'acquisto dei Chocopops e spedirli a noi che ti manderemo il kit fai-da-te per costruirti in casa il Tempio dei Chocobo in scala 1:1.

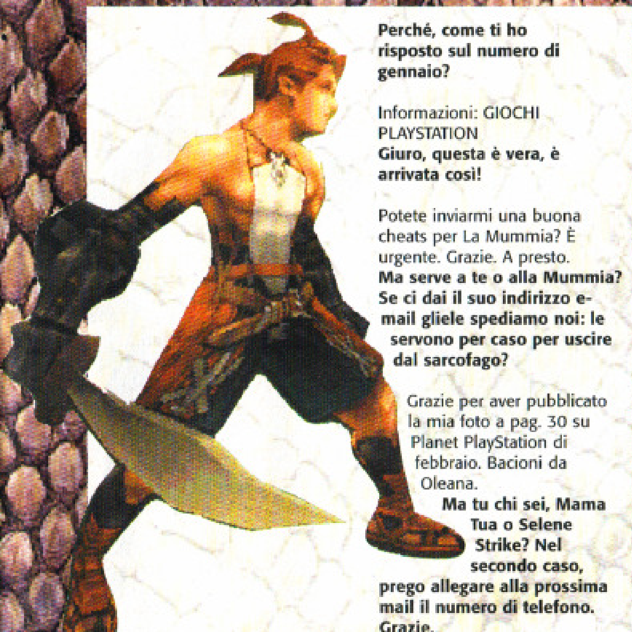
Salve ragazzi, avete qualche trucco per Legend of Dragoon del tipo fare soldi in fretta, aumentare esperienza facilmente etc. Complimenti per la rivista (Planet Playstation) costa meno delle altre e offre perlomeno gli stessi contenuti.
Gino
Noi non lo sappiamo, ma se scopri un modo per fare i soldi in fretta e aumentare l'esperienza (sessuale) facilmente, faccelo sapere subito!

Come si fa ad avanzare di livello a Tomb Raider Chronicles? E per le armi? Ciao e complimenti.
Per avanzare di livello a TR devi finirne uno: una volta fatto questo accederai automaticamente a quello successivo. Le armi le trovi sparse in giro, il più delle volte nascoste in posti veramente rognosi.

Salve. Ho due problemi.
MGS: al termine dice di inserire il secondo disco, inserito il secondo disco dice di inserire il primo.
RE: quali sono le parole d'accesso da inserire nel computer per



Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation



sbloccare le porte? Aspetto gentilmente una Vostra risposta, grazie.
Primo Problema: con i CD originali il problema non esiste. Se i tuoi sono originali, corri a farteli cambiare.
Secondo Problema: semplice, le parole sono APRITI e SESAMO (se non va, prova SEDANO o SEDATAVO). Se non funzionano, prova con TOC e TOC.

Sono sempre Mjk. Per favore dammi i codici di Vagrant Story e non mi rispondere come sul numero di gennaio.
Mjk
Perché, come ti ho risposto sul numero di gennaio?

Informazioni: GIOCHI PLAYSTATION
Giuro, questa è vera, è arrivata così!

Potete inviarmi una buona cheats per La Mummia? È urgente. Grazie. A presto.
Ma serve a te o alla Mummia? Se ci dai il suo indirizzo e-mail gliele spediamo noi: le servono per caso per uscire dal sarcofago?

Grazie per aver pubblicato la mia foto a pag. 30 su Planet PlayStation di febbraio. Bacioni da Oleana.
Ma tu chi sei, Mama Tua o Selene Strike? Nel secondo caso, prego allegare alla prossima mail il numero di telefono. Grazie.

Uscirà Silent Hill 2 per PlayStation 1?
No. X.

A Pitone dimmelo se non mi vuoi dare le cheats per Vagrant Story.
P.S.: gli allegati li ha visualizzati la posta elettronica non mi sono bevuto il cervello... Ti prego voglio finire il gioco!
Mjk
Beh, se vuoi finire il gioco perché ti servono le cheats?

Vi prego, rispondetemi: in quale sito posso trovare una lista completa con tutti i giochi per Playstation?
Un fan di Game Arena Ivanoski
Tu non cerchi un sito, tu cerchi un libro: si chiama Il Grande Libro della PlayStation, è edito da Adnkronos, costa 44.000 lire, c'è un CD con dodici demo allegato, lo trovi in libreria ed è stato scritto da una persona assai competente nel campo dei videogiochi.



BOTTA E RISPOSTA



Considerazioni varie, mie personali (vedi uno a 26 che si ritrova a scrivere...):
1) si parla troppo di musica su Planet; abbiamo capito che tipo di musica ti piace... Io preferisco la signorina "confusa e felice".
Mi spiace per te, ma quello è un problema tuo...

2) Il successo della PSX (soprattutto in Italia) è dovuto alla pirateria.
Può anche darsi, ma la prossima volta scrivilo come fosse una supposizione, non un dato di fatto. O non sei contento della PlayStation?

3) Concordo con la "pesantezza" (per non dire pallosità) di alcuni giochi come la serie F.F. Ma una volta nella vita si deve giocare e finire almeno un episodio.
Certo, ma una volta basta e avanza; e se non sbaglio, siamo arrivati al nono capitolo...

4) A me non piace la serie ISS Pro, è troppo seria e complicata. Preferivo fare scivolate continue in FIFA 98 (falcidiando gli avversari!).
È semplice: non ti piacciono i giochi di calcio. Comunque, continua pure a giocare a FIFA... (vedi Punto 1)



5) La PS2 costa troppo! È troppo presto per comprarla... aspettando un po' di tempo (almeno un anno... nel frattempo giochiamo con la PSX) la si paga meno, si trovano giochi che ne sfruttano almeno in parte le capacità, e forse ha qualche componente interna (hardware) in più.
D'accordo sulla questione 'aspettiamo che cali di prezzo e intanto giochiamo con la PSX'; giustissima l'osservazione sui giochi: saranno molti di più e più belli, tra un po'. Ma se pensi che te la vendano a prezzo ribassato COMPRESA di nuovo hardware, ho paura che rimarrai deluso.



6) Spero non facciate più figuracce come è successo con Armageddon!
E cosa c'entriamo noi con quel film?! Non l'ho mica prodotto io, non l'ho mica deciso io che dovesse avere un finale così lacrimevole e scontato!

7) Mi sta bene che avete riequilibrato il sistema di votazione dei giochi. E spero che continuerete a premiare i giochi che si contraddistinguono per la giocabilità (e il divertimento).
... che è quello che abbiamo sempre fatto. Un giorno però mi spieghi cosa intendi con '... e il divertimento'. Mi sembra un parametro piuttosto soggettivo...

8) Come mai nella vostra rivista ci sono poche pubblicità?
Perché vogliamo usare ogni centimetro di carta possibile per darvi informazioni.

9) Perché non utilizzare le inutili ultime pagine 'Tutti i Giochi' in modo diverso: più cheat o più discussioni tra noi e voi o più news e 'Prima Impressione'...
La struttura di Planet, come avrai visto, è piuttosto flessibile: quando abbiamo molte Prime Impressioni, le pagine a esse dedicate aumentano; stessa cosa dicasi per le recensioni. Più cheats?? E quante ne volete?!... Per quanto riguarda le 'discussioni tra noi e voi', mi spiace informarti che Le Pitonate sono l'unica interfaccia disponibile. E come avrai notato, rispondo SEMPRE e COMUNQUE a TUTTI. Più di così...

10) Il prezzo basso è uno dei punti forti della vostra rivista, mentre i giochi (PSX, PS2 e CD musicali) costano troppo! Sì, lo so che ci sono i diritti d'autore e la pubblicità da pagare, ma lo stesso costano troppo!
Non vedo come le due cose abbiano attinenza, ma comunque concordo.

Nella speranza di non averti annoiato troppo con le mie banalità,
Salutoni
Nicola F. da Napoli

ASSENZA MANIFESTA



Caro Pitone, faccio i complimenti sia a te come recensore PSX, sia per la rivista Planet Playstation. Ora passiamo al punto: come mai negli ultimi due numeri (gennaio e febbraio) è stata pubblicata una sola tua recensione? Agli inizi le scrivevi quasi tutte tu! Mica ti nasconderai dietro la scusa delle recensioni per PS2 o della stesura del libro della PSX?

Non mi nascondo dietro a nulla! È vero, il mio apporto su Planet è ridotto al minimo; questo è dovuto all'uscita di Play2 Magazine e al mio lavoro su K PC Games, ma soprattutto a Game Arena che assorbe la maggior parte dei nostri sforzi. E il libro sulla PlayStation l'ho finito da un bel pezzo. No, la verità è che non riesco più a trovare il mio camaleonte. Si è nascosto da qualche parte qui in redazione e non riesco a capire dove si è cacciato... Lo sto cercando da mesi e questo sottrae tempo al mio lavoro.

LO SAPEVATE CHE...

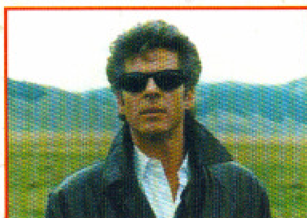


...i **controller originali** della PlayStation (quelli senza stick analogici) non funzionano sulla PS2?



... le vecchie **memory card** della PlayStation possono essere lette dalla PS2 per usarle con i giochi PSX, ma non vanno bene per salvare le partite dei giochi PS2?

... a Lucio Prosperi piacciono tantissimo i **Nelson** e adora **Claudio Baglioni** (lo ha visto quattro volte dal vivo)?



... la PS2 è veramente **rumorosa**?! In piedi fa un gran casino, ma se la sdraiate ne fa un po' di meno...

... **Final Fantasy X** sarà un gioco esclusivamente on-line?

... c'è gente che mette la **panna** nella carbonara?

... l'ultima missione di **Hogs of War**, la venticinquesima, è veramente difficile? Rimane una delle cose più divertenti che mi sia mai capitato di fare con i pantaloni addosso!





... c'è gente che non può assolutamente mangiare i **formaggi** per questioni di allergia? Poveretti, mi spiace tantissimo per loro...

... la PS2 salva e carica le **partite** su/da memory card a una velocità impressionante?

... nella configurazione di sistema della PS2 c'è un parametro chiamato **Driver PlayStation** che ottimizza i tempi di caricamento e le texture di alcuni degli ultimi giochi PlayStation?

... ancora prima che uscisse il primo **Kessen** ne sono stati previsti altri due episodi?

... la **Xbox** si fa più pericolosa ogni giorno che passa? Guardando le caratteristiche tecniche e i giochi che avrà, dovremmo essere tutti in apprensione. Almeno un po'.



... in America il gioco più venduto nel 2000 è stato **Pokemon Stadium** per Nintendo 64? Al secondo posto **Tony Hawk 2**, al terzo **Tony Hawk 1**, al quarto **Zelda: Majoras Mask** (N64) e al quinto **GT2**.



... Stefano 'Sogliola' Vanini, appena arrivato in redazione, si è beccato un **virus** sul computer? Ora lo chiamiamo Stefano 'Spyro' Vanini...

... Lucio "Lucio" Prosperi il **lunedì mattina** è più o meno intrattabile a seconda delle prestazioni domenicali di undici miliardari in mutande?

... il terrore serpeggia negli occhi dei redattori quando 'qualcuno' annuncia con tono entusiasta: "Adesso vi farò sentire una nuova collecscion dei Cridens che sono certo ancora vi manca"?

... la produttività del lunedì di Stefano "Sogliola" Vanini viene inficiata puntualmente e pesantemente dagli **eccessi enogastronomici** cui si abbandona senza ritegno nel fine settimana?



... in redazione c'è gente che alla soglia del trentennio di vita fa ANCORA la raccolta delle **figurine dei calciatori**?

... **Star Wars: Obi Wan**, inizialmente previsto per PC, uscirà solo su PS2?

... Kasumi di **Dead or Alive 2** ha le tette più grosse che io abbia mai visto senza dover pagare?



LE QUATTRO STAGIONI DI PS2



In molti si chiedono quando cominceranno a uscire giochi 'decenti' per la PS2. Posto che **Tekken Tag Tournament** è un gioco di serie A, in effetti non ci sono molte *killer applications* in circolazione. Visto poi che le vostre richieste sui tempi di uscita sono sempre pressanti, abbiamo chiesto a Game Arena di darci qualche informazione. Ecco allora la lista completa dei titoli in uscita per PS2, divisi per periodo di commercializzazione con tanto di publisher a fianco: così saprete se c'è da fidarsi!!!

Nota: abbiamo eliminato dalla lista alcuni titoli come i giochi di baseball e altre pinzillacchere perché siamo quasi sicuri che non interessano a nessuno e non sappiamo neanche se verranno localizzati per il mercato europeo.

PRIMAVERA
4X4 Evolution *(GOD)*
Army Men: Air Attack 2 *(3DO)*
Army Men: Sarge's Heroes 2 *(3DO)*
Army Men: Green Rogue *(3DO)*
Commandos 2 *(Eidos)*
F1 Racing Championship *(Ubi Soft)*
Fur Fighters *(Acclaim)*
MDK2: Armageddon *(Interplay)*
Offroad Thunder: Mud, Sweat, and Gears *(Midway)*
Onimusha: Warlords *(Capcom)*
Ring of Red *(Konami)*
Silpheed: The Lost Planet *(Working Designs)*
Shadow of Destiny *(Konami)*
The Bouncer *(Square)*
Tokyo Xtreme Racer: Zero *(Crave)*
Unison *(Tecmo)*
Warriors of Might and Magic *(3DO)*
Winback *(Koei)*
Z.O.E. *(Konami)*
Dark Cloud *(SCEA)*
Championship Motocross 2002 Featuring Ricky Carmichael *(THQ)*
Dark Angel *(Metro 3D)*
Gauntlet: Dark Legacy *(Midway)*
Giants: Citizen Kabuto *(Interplay)*
Rumble Racing *(EA)*
MTV Music Generator 2001 *(Codemasters)*
Red Faction *(THQ)*
Star Wars: Super Bombad Racing *(Lucas Learning)*

ESTATE
Duke Nukem *(Rockstar)*
Extermination *(SCEI)*
Gran Turismo 3: A-spec *(SCEA)*
Half-Life *(Sierra)*
Ico *(SCE)*
Klonoa 2: Lunatea's Veil *(Namco)*
Legacy of Kain: Soul Reaver 2 *(Eidos)*



Le Mans 24 Hours *(Infogrames)*
Monster Rancher 3 *(Tecmo)*
Motor Mayhem *(Infogrames)*
NASCAR Heat *(Hasbro Interactive)*
Portal Runner *(3DO)*
Quake III Revolution *(EA)*
Resident Evil Code Veronica X *(Capcom)*
Rune *(Rockstar)*
Silent Hill 2 *(Konami)*
Space Channel 5 *(Sega, United Game Artists)*
Test Drive Off-Road: Wide Open *(Infogrames)*
Twisted Metal Black *(SCEA)*
World Destruction League: Warjetz *(3DO)*

AUTUTNNO
007 Racing *(EA)*
1/4 *(From Software)*
7 Blades *(Konami)*
Ace Combat 4 *(Namco)*
Age of Empires II: The Age of Kings *(Konami)*
Aliens Vs. Predator *(Fox)*
Aliens Colonial Marines *(Fox)*
Big Wave Surfing *(Acclaim)*
Baldur's Gate: Dark Alliance *(Interplay)*
Black and White *(Electronic Arts)*
Bloody Roar 3 *(Sony/Hudson)*
Cash On Delivery *(Hasbro Interactive)*
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex *(Konami/Universal)*
Disney's Dinosaur *(Ubi Soft)*
Drakan *(SCEE)*
Dropship *(SCEE)*
ESPN National Hockey Night *(Konami)*
ESPN NFL Prime Time *(Konami)*
Evil Dead *(THQ)*
Evil Twin: Cyprien's Chronicles *(Ubi Soft)*
Devil May Cry *(Capcom)*
Final Fantasy X *(Square)*
Final Fantasy XI *(Square)*
Formula One 2001 *(SCEE)*
Fusion GT *(Crave)*
Gift *(Cryo)*
Gitaroo-man *(Koei)*
Grand Theft Auto 3 *(Rockstar)*
Ground Control *(Sierra)*
Gunslinger *(Activision)*
Jurassic Park 3 *(Konami)*
IHRA Drag Racing *(Bethesda)*
Kelly Slater's Pro Surfer *(Activision)*
Kessen II *(Koei)*
Legion: Legend of Excalibur *(Midway)*
Lotus Extreme Challenge *(Interplay)*
Lunatic Dawn Tempest *(Artdink)*
Maximo *(Capcom)*
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty *(Konami)*
Mobile Suit Gundam *(Bandai)*
NFL Quarterback Club 2002 *(Acclaim)*
Ninja Gaiden *(Tecmo)*
Pirates of Skull Cove *(EA)*
Pod 2 *(Ubi Soft)*
Project Eden *(Eidos)*
Reiselied: Ephemeral Fantasia *(Konami)*
Robocop *(Titus)*
Romance of the Three Kingdoms VII *(Koei)*
RLH (Run Like Hell) *(Interplay)*
Saffire *(Saffire)*
Seven: The Cavalry of Molmorth *(Namco)*
Shadow Hearts *(TBA)*
Shadow Man: 2econd Coming *(Acclaim)*
Sky Gunner *(Sony)*
Smuggler's Run 2 *(Rockstar)*
Snowboard Heaven *(Capcom)*
Spin: Sprint Car Racing *(Ratbag)*
Star Wars: Obi-Wan *(LucasArts)*
State of Emergency *(Rockstar)*
Stretch Panic *(Conspiracy Games)*
Stunt GP *(Interplay)*
Supercar Street Challenge *(Activision)*
Tecmo Bowl *(Tecmo)*
The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge *(Bethesda)*
The Grid *(Midway)*
The Getaway *(SCEE)*
The Lost *(Irrational Games)*
Thunderbirds *(SCI)*
Tiny Tunes *(Conspiracy Games)*
Titanium Angels *(Empire Interactive)*
Top Gun *(Titus)*
Tsugunai *(Sony)*
V.I.P. *(Ubi Soft)*
Walt Disney's The Jungle Book Rhythm n' Groove *(Ubi Soft)*
World Rally Championship 2001 *(Sony Computer Entertainment)*
Virtua Fighter 4 *(Sega)*
WCW 2000 *(Electronic Arts)*
Wipeout Fusion *(SCEE)*

2002
Austin Powers *(Rockstar)*
Midnight Club 2 *(Rockstar)*
The World Is Not Enough *(Electronic Arts)*
Tomb Raider Next Generation *(Eidos)*
Manhunt *(Rockstar)*
Medal of Honor Fighter Commander *(EA)*
Medal of Honor Frontline *(EA)*

PUNTI DI VISTA



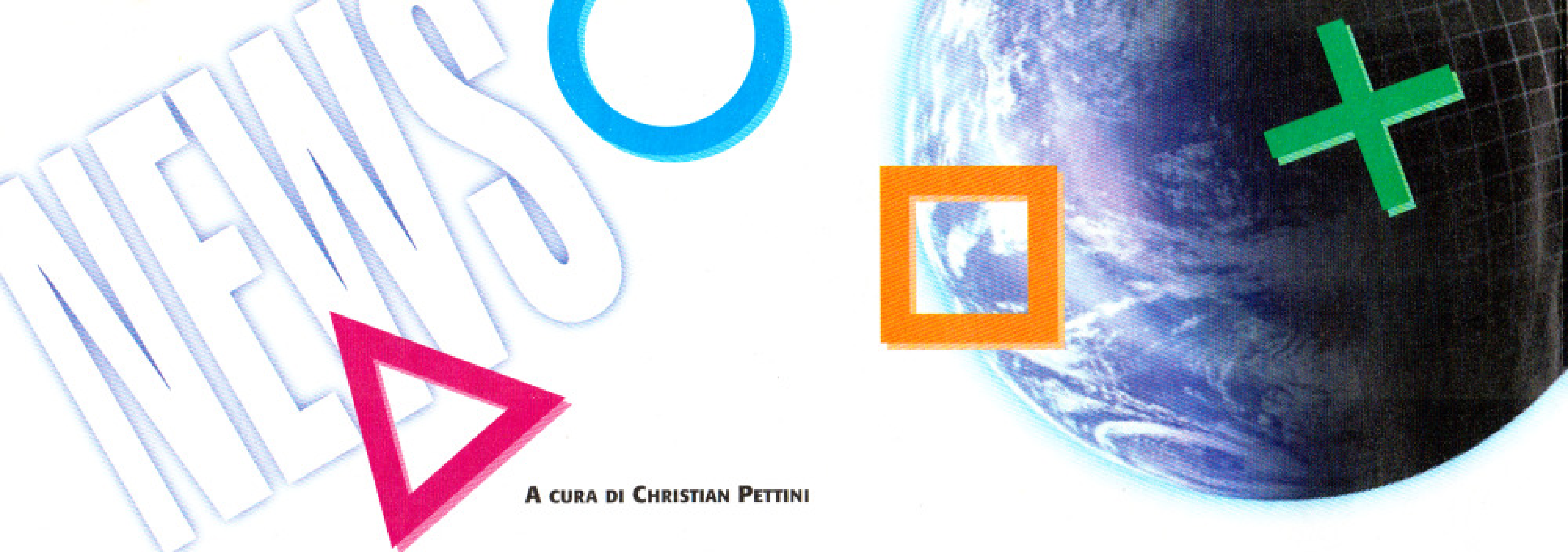
Caro Alessandro, l'anno scorso ti avevo già scritto e avevi pubblicato la mia lettera sotto pressanti minacce; questa volta, se non mi pubblichi, non farò saltare la redazione, ma semplicemente vengo lì con i miei adepti e ti rapisco! Poi chiederò il riscatto... ma mi pagheranno solo per non rilasciarti! Scusami la presentazione e veniamo al dunque... Ho giocato a Medal of Honor 2 e devo dire che mi sono pentito dell'acquisto perché oltre al sonoro il resto è da buttare via e quindi mi associo alle critiche che avevi mosso verso questo gioco! Volevo rispondere a quel ragazzo che nel numero scorso diceva che era un



gran gioco: visto il gioco, ne deduco che l'unico senso che ti funziona è l'udito!
Ti saluto, caro Alessandro, e la prossima volta prenderò più in considerazione le tue recensioni!!!

Rivieccio Paolo
Ostia Lido (Roma)

Questa lettera fondamentalmente non aggiunge niente di più a quanto avevo già detto in sede di recensione. L'ho pubblicata giusto per dimostrare a chi mi accusava di non essere stato obiettivo che non sono il solo ad aver notato un peggioramento. Come la lettera del Fedelissimo dello scorso numero e quella di Max Gori del numero prima ancora, anche questa lettera dovrebbe servirvi come monito...



A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

PLANET NEWS

Quante belle sorprese questo mese, vero? Evolution 2, l'incredibile Alone in the Dark (che ha aspettato troppo, però...), i due shooter Namco con la pistola... E cosa ci dicono le news? Cosa ci aspetta nei prossimi mesi? La solita valanga di roba! C'è il racing di Batman e la puntata 'deluxe' con la bici acrobatica di Davide Mirra, il ritorno di 1942 (uno shoot'em up di gran classe) e un altro gioco fuori di melone che ha per protagonisti i folli Looney Tunes. Inoltre, vi parliamo pure di ciò che sta attorno al mondo dei videogiochi ma riguarda pur sempre la Play: il CD con le musiche di Final Fantasy e il catamarano PlayStation. Cos'altro volete ancora?

IN ACQUA CON PLAYSTATION



Genere: Catamarano oceanico
Casa: Cookson, NZ
Data di uscita: 13 Gennaio 2001

Non è la prima volta che vi parliamo del catamarano oceanico di Steve Fosset chiamato potentemente **PlayStation**. Una delle competizioni dell'imbarcazione doveva essere **The Race**, la regata intorno al mondo ideata da Peyron per celebrare il nuovo millennio. PlayStation e le altre sono le imbarcazioni a vela più veloci del mondo. In particolare PlayStation, la prima a scendere in acqua, prima di The Race ha partecipato a diverse competizioni vincendole tutte, e si è cimentata anche con i record, sbriciolando per esempio il record di **miglia percorse in 24 ore**. Purtroppo il **13 gennaio**, a causa di due avarie (alla randa e a una deriva) PlayStation si è ritirata dalla regata del millennio; ma lo scafo saprà regalare ancora tante e tante soddisfazioni agli appassionati!



NOVITÀ PSONE

Genere: confezione regalo...
Casa: Sony
Data di uscita: da maggio (?)

La **Sony** sembra intenzionata a far uscire una nuova edizione della PSOne, la sua nuova mini versione della PlayStation.
Non si tratta però di una versione che apporterà modifiche all'hardware della 'piccolina', ma semplicemente di un package nuovo di zecca.
Nella confezione infatti dovrebbe trovare posto anche il **monitor a cristalli liquidi**, la periferica indispensabile per rendere la PSOne finalmente 'portabile'.
Effettivamente finora il piccolo monitor LCD veniva venduto separatamente e ben pochi hanno finora fatto l'acquisto.
Qualora la periferica fosse venduta insieme alla console sarebbe possibile portarsela sempre in giro. L'utilizzo del condizionale é d'obbligo, in quanto la Sony non ha ancora confermato la notizia. In ogni caso voci di corridoio affermano che la ricca confezione potrebbe essere nei negozi a partire dal mese di maggio... speriamo!



MIRRA DI LUSSO



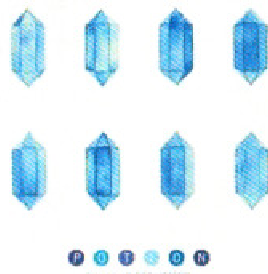
Genere: Bici acrobatica
Casa: Acclaim
Data di uscita: a breve

Non ci stiamo riferendo alla mirra portata a Gesù da uno dei tre re magi, ma a **Dave Mirra** che, testimonial di un gioco di BMX (il caro Davidino è infatti un asso della bici da cross) sarà testimonial di un'altra versione del celebre game. Infatti, **Acclaim** è al lavoro su una versione deluxe del suo gioco-simulatore di 'bicicletta acrobatica'. La new version, che sarà sottotitolata **Maximum Remix**, includerà ben **otto tracciati** inediti, una modalità nuova di zecca e numerosi nuovi mezzi, piloti e vestiti. In aggiunta a tutto questo sono stati registrati per l'occasione anche dei **nuovi brani musicali**, decisamente hip-hop. Questa deluxe version di Dave Mirra è senza dubbio un prodotto che farà molto piacere agli appassionati della serie ma che, soprattutto, ci sentiamo di consigliare a chi ancora non lo ha provato: si tratta infatti di un titolo valido e divertente, che nella versione diciamo 'basic' ha dimostrato un sacco di belle cose.

FINAL FANTASY DA GIOCARE, DA VEDERE E ORA ANCHE... DA SENTIRE!!!

Genere: compilation audio
Casa: Square
Data di uscita: in Giappone è fuori, qui... chissà...

In questo periodo, in Giappone, sta andando a ruba una compilation audio; ha comunque a che fare con i videogiochi, dal momento che non è l'equivalente giapponese della nostrana HitMania, ma si tratta di una raccolta delle musiche più belle dei primi otto capitoli di **Final Fantasy**. Il titolo del CD, che include

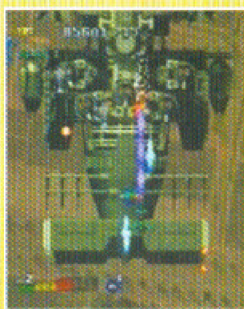


molti brani melodici della saga Square, è **Potion: Relaxin' With Final Fantasy**. In tutta probabilità il CD non raggiungerà i nostri lidi, nonostante il successo che i Final Fantasy hanno riscosso anche qui in Europa. Tuttavia, gli appassionati e i collezionisti potranno rivolgersi ai negozi che si occupano regolarmente di prodotti Import. I pezzi proposti sono **sedici**, tratti in modo coerente dai nove capitoli della serie.

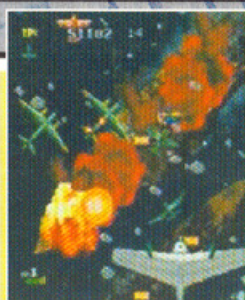
STRIKERS 1945

Genere: Shoot'em up
Casa: Agetec
Data di uscita: estate 2001

La **Agetec** ha chiesto a **Phsych Entertainment** di sviluppare uno shoot'em up che richiamasse la giocabilità del vetusto **1942**. Il team è quindi al lavoro per sviluppare un gioco che richiami il preistorico gioco in cui, a bordo di un aereo 'ammarecano' della Seconda guerra mondiale, si combatteva contro ordate e



ordate di velivoli nemici (giapponesi, *of course*). Il feeling arcade immediato, da sala giochi, sembra essere ripreso in pieno in questo gioco che richiama, come 'logica', il recente e bellissimo **Metal Slug X**. La grafica bidimensionale richiamerà il feeling 'di una volta'; lo scorrimento sarà verticale. Ma, soprattutto, la giocabilità sembra quella di un campione.



LA KONAMI E I SUOI GRANDI NUMERI

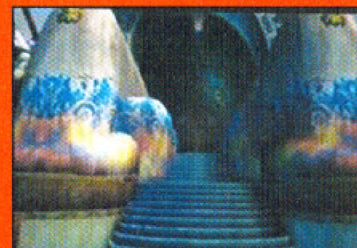
Genere: meritato successo
Casa: Konami
Data di uscita: tutto l'anno 2000

La **Konami** ha annunciato di aver raggiunto l'iperbolica cifra di **10 milioni di giochi** venduti, solamente nell'anno solare 2000! La cifra è ancora più inquietante se si considera che il riferimento è al solo mercato con gli occhi a mandorla!! Il merito del successo è certamente collegato senza dubbio a titoli prettamente giapponesi, che magari non hanno avuto nemmeno l'onore della conversione per il mercato PAL: **Dance Dance Revolution** (atteso però a settimane) e **Jikkyou Powerflu Pro Baseball**. Molto probabilmente la software house non faticherà a mantenere questo trend anche per il 2001, visto che sono attesi mega-titoloni, fra cui ricordiamo proiettili del calibro di **Z.O.E.** e di **Metal Gear Solid 2**...!!!

CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 15 febbraio al 15 marzo 2001)

1. Final Fantasy IX



2. Ready to Rumble Boxing Round 2



3. Blade



4. ISS
5. Knockout Kings 2001
6. Ducati World
7. Danger Girl
8. Driver 2
9. Land Maker
10. FIFA 2001
11. Crash Bash
12. Sheep
13. Ford Racing
14. Casper 2
15. Crash Team Racing PLATINUM

Dati forniti da:

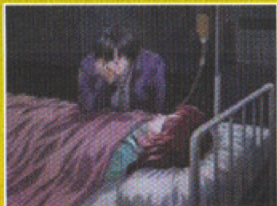


EVE THE FATAL ATTRACTION



Genere: Comic digitale
Casa: Himeya Soft
Data di uscita: uscirà solo in Japaaaan

Si tratta di una roba che uscirà solo in Giappone, ma è troppo fuori e non posso non parlarvene. Stanno cominciando a comparire sulla vecchia Play una serie di prodotti che hanno caratterizzato il vecchio scarpone Sega, quel Saturn che è scomparso diversi anni fa e che non è riuscito a contrastare la Play nemmeno per un picosecondo. Si tratta dei **fumetti digitali**, prodotti che si caratterizzano per essere una estensione delle grandi case editrici che 'invadono' il mondo Play proponendo i loro prodotti in formato digitale; quando non si è la Bandai e non si producono giochi legati ad anime o a manga, allora si tirano fuori prodotti come questo **EVE The Fatal Attraction**. Si tratta di un fumetto digitale, dalla scarsa interazione ma dal momento ludico molto intrigante; c'è un gameplay adventure del tipo 'punta e clicca' avente come fine ultimo quello di far proseguire la storia. **EVE** è un marchio a cui appartengono diverse serie. Qui siete un detective e combattete contro un cattivo che ha in ostaggio le due figlie del boss di una multinazionale; vi risparmio i nomi di questi individui perché sono tutti in giapponese e ci metterei una vita a tradurli.



THE DUKE OF HAZZARD 2



Genere: Racing orripilante
Casa: Nightmare games
Data di uscita: estate 2001

La gente ha tempo da perdere. Non paghi dell'orrore prodotto con la prima puntata delle avventure dei fratelli Luke, i Bo e Duke, gli incompetenti autori di quell'obbrobrio ritornano sulla 'oscena' del misfatto al fine di perpetrare un secondo accadimento delittuoso. Il gioco promette grandi cose, un gameplay più libero e vario sul genere di - non ridete, irrispettosi... - **Driver**. Vista la prova precedente, siamo abbastanza sicuri che questo seguito sia un orrore; ma onestà e correttezza ci impongono di riporre speranze in un titolo che deve migliorare molto il prequel sotto tutti gli aspetti: giocabilità innanzitutto, ma anche gameplay, grafica, FMV di intermezzo, piste e chi più ne ha più ne metta. Deve insomma essere proprio un altro titolo per puntare a un dignitoso riscontro, non oso dire al successo.



LOONEY TUNES SHEEP RAIDER

Genere: Arcade
Casa: Infogrames
Data di uscita: Giugno 2001

I giochi legati al marchio **Looney Tunes** cominciano a formare una schiera anzichenò nutrita. Dopo il bel racing è l'ora di un arcade che ha elementi puzzle. Dovete sostanzialmente rapire le pecore del gregge di **Sam**, il cane pastore efficentissimo che sta a guardia dei belanti animali. Il gioco ha un gameplay di tipo **puzzle** però, dal momento che dovrete scegliere con attenta pianificazione i gadget da usare, il momento in cui farlo ecc. Anche la **circospezione** con cui dovrete muovervi (un elemento stealth graditissimo) contribuità a rendere intrigante il gameplay. La grafica interamente tridimensionale è colorata e ricca, ricordando in pieno un cartone animato.

STOP PRESS - STOP PRESS

• Notizia incredibile. La **Square**, che quest'anno ha infilato fra gli altri un **Final Fantasy**, **Front Mission 3** (un CAPOLAVORO) e l'eccezionale pazzesco **Vagrant Story**, ha chiuso in perdita l'anno fiscale! Per la prima volta dalla sua nascita!! Mah...

• La console a 128 bit della Sega, il **Dreamcast**, che avrebbe dovuto sfidare la PS2 e comunque è stata in concorrenza soprattutto con la Play di prima generazione, è out of production. Dispiace che alzi bandiera bianca una softhouse che ha grandi capacità nello sviluppo di prodotti ludici di qualità, ma che non è mai stata in grado di offrire, alle sue uscite hardware, un supporto marketing adeguato. La buona notizia, però, è che ora che non ha più una propria console Sega si produrrà nello sviluppo di **software** per le macchine che sono state un tempo concorrenti del Dreamcast. Magari sarà realtà ciò che sembrava utopia: **Virtua Fighter 4** su PlayStation 2? Beh, io non vi ho detto niente...

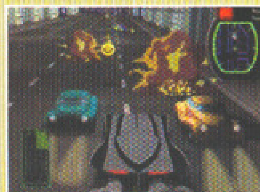
• **Infogrames** attivissima! Smentisce tutti quelli che danno la PS1 per spacciata e si appresta a pubblicare una sfilza di giochi 'da paura'; il primo lo avete visto quando avete comperato Planet, quell'**Alone in the Dark** che è talmente bello da beccarsi la copertina. Del gioco con i Looney Tunes abbiam già parlato e ora vi segnaliamo **Nicktoons Racing**, **NASCAR Racer**, un nuovo **Ronaldo V-Soccer** previsto per Maggio e un graditissimo ritorno (ritorna dai tempi del Commodore 64!), **Beach Head 2000**, che allieterà la nostra prossima estate e sul quale torneremo quando avremo maggiori informazioni.

• In Giappone è uscito un cofanetto celebrativo da **Capcom** per festeggiare i cinque anni della saga di **Resident Evil**. Prodotto in sole **ottomila** copie (quindi scordatevelo), comprende ovviamente le copie della triade evilica, una maglietta, un CD con la colonna sonora dei tre titoli, un po' di gadgettistica varia. Solo per i fomentati...

UN PIPISTRELLO AL VOLANTE



Genere: Racing
Casa: Acclaim
Data di uscita: imminente



Per la terza volta la Play ospiterà l'uomo-pipistrello più famoso della storia dei fumetti. Ma questa volta niente scazzottate o ricerche in giro per Gotham, come nei precedenti pichiaduro a scorrimento o adventure. Ora tocca alla **Batmobile** e a tutti gli altri mezzi ospitati dalla Batcaverna! Il bello è che non ci sarà la sola possibilità di pilotare i sofisticatissimi mezzi di trasporto ideati e realizzati dall'uomo pipistrello per la sua lotta contro il crimine, ma anche di utilizzare tutti i **gadget** che essi ospitano sotto i cofani, tra le ruote, dietro ai reattori e chissà dove altro. Il gioco è Driver-style, nel senso che potete girare liberamente per le strade di Gotham City; ovviamente dovete completare le varie **missioni** assegnate, non è che vi fate un'allegra passeggiata così, tanto per fare...
Le scorribande hanno una finalità precisa, con compiti direttamente ispirati all'universo di Batman. Non manca una sorta di **multiplayer**, che consentirà a due giocatori di vivere intense avventure cooperative oppure anche di competere in ambienti specifici per il raggiungimento di diversi obiettivi; speriamo però che la modalità sia tecnicamente migliore di quella del citato Driver. Il gioco permetterà anche di impersonare, oltre a Batman e gli altri membri della sua squadra, i classici cattivi della serie a cartoni. Sono compresi oltre **cinquanta livelli** e ben **quattordici** differenti veicoli. Sembra un capolavoro, dotato di grande personalità anche grazie al feeling grafico che richiama i comics e che riprende il recente arcade a scorrimento **Return of the Joker**. Non ci resta che aspettare!

K PC GAMES

FUTUR SHOW

GAME ARENA.it

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PLANET PLAYSTATION

play2 magazine

UN TORNEO DA FAVOLA

BOLOGNA - FUTUR SHOW - dal 6 all'9 aprile 2001

(AUT.MIN.RIC.)

Allora, siete pronti? Mancano ormai soltanto pochi giorni, possiamo dire addirittura poche ore, all'appuntamento con i vostri 100 milioni. Non occorre che ve lo ripetiamo, ormai lo sapete tutti. Game Arena, insieme a K PC GAMES, PLANET PLAYSTATION e PLAY2 MAGAZINE gestiscono il grande campionato di FIFA 2001 a Futurshow 3001. L'impegno è gravoso ma entusiasmante, perché vedremo all'opera i migliori cyberatleti italiani (solo italiani? Ma siamo proprio sicuri che non si presenteranno anche i campioni stranieri?). Cento milioni di lire (e dico cento milioni di lire!!!) fanno gola a tutti, e infatti già si è scatenata la bagarre intorno alle modalità di gioco. In redazione sono arrivate moltissime e-mail con richiesta di precisazione sul regolamento e soprattutto sul tipo di controller che verrà usato durante le partite.

La vostra curiosità è più che giusta. Ma è proprio soltanto curiosità? Diciamo pure che il vostro è bieco interesse! Ma... come darvi torto? Come farvi portare la croce se anche in redazione sono partite sessioni di allenamento durissimo e perfino Lucio Prosperi (che come tutti sanno detesta FIFA ed è uno dei più grandi fan di ISS) ha rinunciato a un weekend con la fidanzata per farsi spiegare da Stefano "Sogliola" Vanini tutti i segreti del gioco? E come descrivervi la loro disperazione quando gli abbiamo spiegato che i redattori non possono partecipare?

Beh, poco male, tanto sarebbero sicuramente usciti al primo turno tutti e due.

Bando alle ciance, invece, e veniamo al sodo. Innanzitutto una precisazione: il **campionato terminerà lunedì e non domenica**. Come mai? E' presto detto. In questo modo sarete di più a contendervi il

UN IMPEGNO PRECISO: FARVI VINCERE 100 MILIONI GIOCANDO A FIFA 2001



titolo (e i milioni), e a giudicare dal numero di domande che ci avete fatto ci sarà proprio bisogno di tutto il tempo e di tutto lo spazio che avremo a disposizione per farvi partecipare tutti. Quindi, tranquilli! Potrete tranquillamente arrivare a Bologna addirittura lunedì mattina e concludere tutto in una giornata, disputando eliminatorie e finali.
Quello che non cambia, invece, è il costo dell'iscrizione. Quanto? Zero lire. Certo! La partecipazione è gratuita, come gratuito sarà anche l'ingresso al Futurshow se presenterete il tagliando che anche questo mese inseriamo nella rivista. Diteci che non vi vogliamo bene! Avanti, ditecelo! Adesso un po' di numeri. Venerdì, Sabato e Domenica potrete iscrivervi in 256; lunedì, invece, solo in 128. Dovrete farlo la mattina, entro le 11,30. E comunque vi consigliamo di arrivare più presto che potrete, perché quando il numero massimo di partecipanti sarà stato raggiunto le iscrizioni verranno chiuse. Non vi affrettate troppo, però! Il Futurshow apre i suoi cancelli alle 10 e arrivare prima non servirebbe a niente, anche perché non sono sicuro che ci trovereste. Volete che non approfittiamo delle magiche notti bolognesi per scorazzare in giro per la città? Non ci pensiamo neanche, visto che – oltretutto - a guidare il gruppo sarà il solito Pitone, il più grande conoscitore di bettole di tutto il Sud Europa (anzi, a sentire lui di tutt'Europa e del Nord America!). Niente potrà fermarci, forse solo la pioggia. Ma in questo caso abbiamo un piano d'emergenza! Quale? Vi chiederete. Beh, non possiamo svelarvi proprio tutto, ma non è poi tanto difficile immaginarselo: un torneo, naturalmente! Solo che non avrà il faraonico premio destinato a voi. I soldi non si trovano per terra e così la lungimirante direzione ha pensato bene di unire l'utile al dilettevole. Il vincitore potrà trascorrere un favoloso weekend in una località a scelta dell'hinterland milanese in compagnia di Peppino "Tavor" Rodriguez, che avrà così l'opportunità di illustrare al fortunato tutte (ma proprio tutte!) le caratteristiche del futuro Microsoft Flight Simulator 2002 e, in poco meno di quattro ore e mezza, spiegargli anche perché le schede 3Dfx sono state soppiantate da quelle della Nvidia. Un'opportunità di crescita culturale non da poco!

E per finire, la nota che forse molti di voi stanno aspettando. Si giocherà con il **Microsoft Sidewinder Plug & Play Gamepad USB**. Chiudiamo con quest'annuncio un interrogativo che sembra aver turbato le vostre ultime notti. La scelta è fatta e annunciata. Ora sapete!

Allora che ne dite? Meglio dentro o meglio fuori?

FUTUR SHOW

Bologna
dal 6 all'9 aprile 2001

MEGLIO DENTRO CHE FUORI?



CI STIAMO DENTRO!

Il fortino dello SMAU è stato espugnato: l'eco delle nostre imprese risuona ancora oggi. Ma come in una cavalcata vittoriosa, non ci arrestiamo; e mai lo faremo! **Game Arena** si prepara a conquistare anche il **FuturShow**, la kermesse bolognese che da anni è un punto di riferimento per tutti: il manager dell'azienda hi-tech; il rappresentante delle istituzioni; la personalità dell'economia, della ricerca, della comunicazione, della cultura, dello spettacolo; il teorico della Rete e il libero pensatore. A loro si mescolano gli studenti, i professionisti, gli impiegati, le casalinghe, i pensionati, i giocatori occasionali, quelli medi e gli hard-core gamers.
Ed è a queste ultime categorie, quelle dei giocatori, che Game Arena si rivolge principalmente.

***Alessandro Bergonzoni**, attore: "Meglio dentro che fuori. Perché dentro c'è l'anima e fuori l'animale".*







SABATINI GROUP

INVITO OMAGGIO

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PLANET PLAYSTATION ti porta al

FUTURSHOW

6 - 9 aprile 3001

Tagliando omaggio valido per un ingresso al Futurshow.
Da cambiare alla cassa con regolare biglietto d'ingresso.
Escluso domenica 8 aprile.

Alenia Spazio · CTO · IBM · MONRIF NET · Timberland · VOBIS

Non a caso è Game Arena che offre **CENTO MILIONI** (cento milioni, dico cento) al giocatore di **FIFA 2001** più meritevole.

Al Futur Show potrete vedere cosa sta succedendo in tutti i settori toccati dalle nuove tecnologie: quello delle telecomunicazioni e quello della telefonia. Quello di Internet e dei servizi in rete: vortal, portal, i servizi dal finanziario al recruiting, l' e-commerce e l'on-line gaming.
Potrete conoscere il futuro dei media on-line, quello di Internet via satellite e dei servizi a banda larga; quello della TV satellitare e via Internet. Sarà interessante scoprire dove si stanno dirigendo i settori più strettamente connessi ai nostri interessi, cioè quello dell'informatica, dell'hardware e del software. Ma ci sarà anche spazio per conoscere le applicazioni che le nuove tecnologie hanno trovato nella ricerca scientifica, nella robotica e nell'esplorazione spaziale.
Più legate alla vita di tutti i giorni saranno le novità nel settore della domotica: finalmente vedremo frigorifero, lavastoviglie e aspirapolvere in rete?
Un po' più noiose, ma sicuramente importanti, saranno le rivoluzioni che la nuova tecnologia ha portato nel campo dell'economia, dell'impresa e della finanza.
Ma Futur Show è anche **gioco**, cinema e home entertainment; è fotografia, design e arte, con i progetti degli artisti, degli architetti e dei designer, che anche quest'anno realizzeranno installazioni futuristiche e futuribili.
Futur Show è **lavoro** e scuola: il **Futurshow School** è una nuova sezione che raccoglie in un'area specifica le imprese, i personaggi, gli incontri, i laboratori, le iniziative e le testimonianze dedicate ai ragazzi e ai loro insegnanti. La scuola della Futurshow Generation è aperta a tutti. I temi: dal recruiting all'inserimento in azienda, dalla redazione di un curriculum a come sostenere un colloquio, dall'orientamento scolastico all'alfabetizzazione informatica, dalle testimonianze di chi è già arrivato al successo agli strumenti per avviare un'attività.
Ragazzi: il vostro futuro è tutto qui!

***Luciano De Crescenzo**, scrittore:*
"Meglio dentro! Essere analfabeti una volta voleva dire non saper né leggere né scrivere. Oggi vuol dire non saper usare il computer".

***Ernesto Ferrero**, scrittore:*
"Meglio dentro che fuori, Meglio fiori che Imperatori, Meglio pro che contro, Meglio incontro che scontro, Meglio quadro che tondo, Meglio furbo che tonto, Meglio crudo che cotto, Meglio sopra che sotto, Meglio pochi che tanti, Meglio fanti che briganti, Meglio due che uno, Meglio N. che nessuno...".



***Alessandro "Pitone" Seccafieno**:*
"Meglio dentro... Meglio fuori... Basta che prendiate una decisione!".

ED ECCOVI LE MISURE DI GAME ARENA, LA PIN-UP D'ECCEZIONE OSPITE DEL FUTUR SHOW 2001:

35 – Il numero del padiglione
Ancora non sappiamo il numero dello stand, ma siamo sicuri che non faticherete a trovarci!

1 – Il maxischermo
Sempre più imponente, sempre più importante, su questo schermo verranno visualizzate le partite più importanti dei tornei che Game Arena ha organizzato per voi; e non scordatevi di quanti regali vi siete portati via allo SMAU!



1 – Il ring
Il regno dei nostri intrattenitori, Alessandro 'Jokerman' Peretti e Alessandro 'Pitone' Seccafieno, impegnati a regalarvi tonnellate di gadgets e a intrattenervi mentre aspettate il vostro turno per giocare.

4 – Le postazioni speciali
Sul palco ci saranno quattro postazioni speciali che serviranno per le sfide tra clan (2 vs 2) o anche per collegarsi alla mastodontica LAN sottostante.

9 – I computer in LAN
Sottopalco ci saranno nove computer collegati in LAN per giocare gli uni contro gli altri, per fare battaglie di clan e per i tornei; questo sistema di gioco è il cuore pulsante dello stand.

12 – I computer connessi a Internet
Di fronte al palco ci saranno due lunghi banchi con sei computer su ognuno: questi saranno provvisti di connessione per navigare in Internet e per visitare la Sala Giochi Virtuale di Game Arena.

5 – Le Game Arena Pin-Up
Possono mancare le ragazze? Assolutamente no! Il nostro stand sarà allietato dalla presenza di cinque stupende ragazze che avranno l'incarico di distribuirvi regali, registrarvi a Game Arena e posare insieme a voi per le foto ricordo (tranquilli, è tutto gratis!). E, ovviamente, di addolcirvi la vista dopo che l'avrete affaticata per giocare!

2 – Gli addetti alla security
Siete simpatici, però siete indisciplinati! I ragazzi della sicurezza provvederanno affinché le file siano rispettate, che i più grossi non prevarichino sui più piccoli e ingiustizie del genere. E poi.. beh, tra i fan di Game Arena ci sarà pure qualche ragazza, no? E allora perché negare anche a lei una bella foto ricordo?

1 – L'imperativo
ESSERE DENTRO! E noi ci siamo, che dite?

Alone in the Dark 4: The New Nightmare

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

È una fredda sera di marzo quando i nostri eroi si imbarcano su un traballante aereo alla volta di Parigi. Grandi nubi oscurano il cielo e una sottile, fastidiosa pioggerellina rende lucide le superfici dei loro impermeabili...



ome un presagio di quello che ci aspetta, gli elementi ci preparano: foschia, pioggia... se non sapessi che è tutto opera di Madre Natura, direi che è la presentazione più pittoresca a cui abbia mai assistito!
La metropolitana di **Parigi**, di sera, può essere un posto molto, molto avventuroso. Anche per creature della notte come noi. Tutto sembra essere perfettamente orchestrato per metterci nello stato d'animo adatto: tensione, paura se volete, comunque un profondo senso di inquietudine.
La mattina dopo è il giorno designato per la visita ai **Darkworks Studios** e la presentazione di **Alone in the Dark 4: the New Nightmare**. Anche in questa occasione, profeticamente, Madre Natura ci mette del suo, spolverando i tetti di Parigi con un'abbondante manciata di neve che cade sottile, conferendo allo scenario un'aria quasi invernale. Ai DarkWorks Studios ci aspetta tutto il team di sviluppo del gioco: si parla di una **quarantina** di persone, forse più, e tutte hanno lavorato alacremente affinché si giungesse a un risultato come **Alone In the Dark 4**; ed è meglio precisare subito che si tratta di un gioco stupendo!

CHAPEAU!!

La **Darkworks** è una software house francese. Il requisito fondamentale per essere assunti qui è avere un nome difficile da pronunciare e, possibilmente, ancora più difficile da scrivere! Probabilmente è una mia impressione, magari è colpa loro che sono francesi e che ci hanno rubato Mondiali ed Europei, non scordiamolo... Appianate le divergenze calcistiche, ci addentriamo nei più oscuri recessi dei Darkworks Studios dove tutti stanno lavorando come matti per poter sfornare, entro maggio, la versione PlayStation del gioco: definitivo, completo, impacchettato e messo sugli scaffali. Opera titanica, certo, ma a detta degli stessi portavoce della Infogrames: "... è passato troppo tempo, ci abbiamo girato intorno fin troppo: DEVE uscire entro la fine di maggio, al massimo la prima metà di giugno, non oltre."

TEMPI E SCADENZE

In effetti **Alone in the Dark 4** stava cominciando a subire l'ormai famosa **Sindrome di Daikatana**, che per chi non la conoscesse colpisce i grandi giochi che devono uscire, ma vengono continuamente rimandati per motivi ignoti ai più. Non solo: il fuzz, il pettegolezzo, il parlare di qualcosa che ancora non si è visto, risulta controproducente alla lunga distanza. Se immagini, filmati e demo vengono messi in circolazione dai media per troppo tempo, l'utenza rischia di essere annoiata, persino disturbata da un continuo flusso di informazioni su qualcosa che non possono vedere né toccare.
Risultato: il gioco esce e tutti gli si avvicinano con il dente avvelenato.
Questo è quanto è successo a **Daikatana**, lo sparatutto in soggettiva di John 'Doom/Quake' Romero, che per quattro anni ha fatto penare e quando è uscito ha fatto pena e basta. Se fosse uscito quando era previsto che uscisse, probabilmente il pubblico (e la critica...) sarebbero stati più benevoli nei suoi confronti, ma il risultato era sotto gli occhi di tutti: Daikatana era vecchio. Il motore grafico era vecchio, il gameplay era vecchio, la grafica era vecchia... Tutto questo perché nel mondo PC le cose si sono sempre mosse a una velocità altissima, a volte eccessiva anche per gli sviluppatori che si sono dedicati ai loro progetti e hanno visto le loro idee diventare obsolete quando ancora erano a metà strada.
Ma il pericolo non è certo scampato: anche se per l'inizio dell'estate potremo avere una versione definitiva per **PlayStation**, ci sono ancora da verificare le date di uscita **PS2**, **Dreamcast** e **PC**. Per quanto riguarda la nuova console Sony, il mese previsto è settembre; ancora nulla si sa della versione per PC e Dreamcast, se non che verranno dopo quella PS2; quindi sarà presumibilmente in inverno, periodo ideale per la presentazione di un gioco così... scuro!

DENTRO LA DARKWORKS - ANTOINE VILLETTE

Ci accingiamo quindi a fare un tour guidato della Darkworks. Il nostro cicerone è Antoine Villette, un francesone (il contrario di francesino...) molto austero all'apparenza, quasi perennemente accigliato, se non quando siamo andati a tavola. È lui che ci introduce ad alcuni comparti nei quali si sta lavorando alacremente, presentandoci i diversi 'mostri dell'informatica' responsabili delle bellezze del gioco. Ma prima, un paio di domande...

P: Vedendo il gioco, sembra che la paternità di Resident Evil sia stata ben più che rivendicata, direi quasi 'ripresa'...
AV: "So a cosa ti riferisci: l'ispirazione della meccanica di gioco è chiaramente quella di Resident Evil. Non ci nascondiamo dietro un dito: gli oggetti con cui interagire sono poligonali, e la maggior parte delle volte non si mimetizzano bene con l'ambiente circostante. Anche il sistema di raccolta degli oggetti, l'inventario e la possibilità di combinare le parti delle varie armi è simile a quello di Resident Evil. Pensiamo che però questo sia inevitabile in un gioco che si vuole definire 'survival horror': ci sono certi tempi (intesi come tempi cinematografici) e certi 'giochetti' che si possono fare usando solo un'interfaccia del genere, ammesso che si voglia ottenere un così splendido equilibrio tra grafica e giocabilità".

P: In che cos'è, allora, che Alone in the Dark 4 differisce da Resident Evil?

STANZA 1: IL MOTORE CHE SPINGE LA MACCHINA

Se un gioco vi permette di spostare il vostro personaggio in un ambiente tridimensionale, lo si deve al **motore grafico**. In questa stanza il lavoro fa la differenza: la differenza fra le diverse piattaforme. Ci viene infatti spiegato come ogni piattaforma a cui è destinato il gioco necessiti di un motore grafico specifico. **Alone in the Dark 4** sarà un gioco 'originale' per **PlayStation**, **PS2**, **Dreamcast**, **PC** e **Game Boy Color**; forse anche **Game Boy Advance**. Tutto questo per dire che non sarà una mera conversione! Più che il motivo per il quale non hanno voluto fare un semplice porting, ci interessa il risultato: gli angoli vengono smussati dalle stesse persone che il gioco l'hanno inventato, quindi quello che si perde o si guadagna in ognuna delle versioni è 'ufficialmente' approvato dai creatori. Se voi faceste una foto e la spediste a un giornale, non vi scoccerebbe vederla pubblicata con i colori cambiati? Se proprio deve essere, decidete voi dove e quali cambiare.
A giudicare dai risultati (le uniche versioni che non abbiamo visto sono quella PS2 e Game Boy Color), il lavoro è stato ottimo: su PlayStation la **grafica** è magnifica ma, nonostante questo, il gioco non rallenta; concezione tecnica analoga a quella di **Resident Evil**, anzi, forse migliore. Su PC le texture sono altrettanto stupefacenti; l'unica incognita è vedere che tipo di configurazione sarà richiesta. Vince il Premio Qualità la versione **Dreamcast**, ottimizzata nelle animazioni e con una grafica paragonabile a quella del PC.











AV: "Innanzitutto la presenza della **pila**, e questo influenza direttamente l'atmosfera che diventa completamente differente; infine c'è una spruzzatina di magia che non guasta mai".

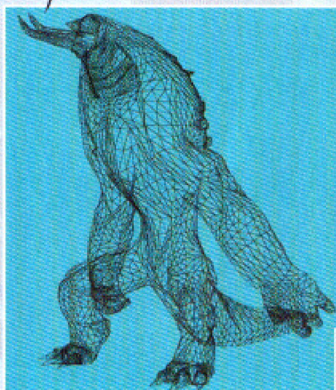
P: Dicci di più di questa fantomatica pila di cui tutti abbiamo sentito parlare...
AV: "La pila è fondamentale nell'economia del gioco. Oltre all'aspetto iconografico (Edward Carnby ha sempre avuto con sé una pila per fare luce quando è 'da solo nel buio'), c'è anche un aspetto tecnico di cui tenere conto. Innanzitutto alcuni mostri reagiscono alla **luce**, la temono: quando si gioca nei panni di **Aline**, che all'inizio non ha armi, fare luce sui mostri, allontanandoli, è la sua unica difesa. Inoltre certi oggetti nascosti brillano solo se illuminati, e in una condizione di scarsa visibilità come quella del gioco usare la pila è l'unico modo per individuarli. Senza contare che l'atmosfera che grava in ogni ambientazione deve la sua efficacia alla sinistra illuminazione della pila".

P: Ma le batterie sono infinite o si scaricano con l'utilizzo prolungato?
AV: "Fondamentalmente le pile sono infinite, ma lungo il corso del gioco potreste avere dei problemi... Non posso dirti di più, però!".un'arma segreta al pari della **Machine Gun** del 2097. Le scie sono rimaste le stesse, purtroppo. Da un mio colloquio con il produttore del gioco, **Alan Raistrick**, in occasione dell'ECTS di Londra, mi spiegava che sono rimaste tali, meno brillanti di quelle del 2097, per permettere alla grafica di scorrere così velocemente. *"La CPU avrebbe dovuto calcolare anche quelle; avremmo dovuto farle tutte dello stesso colore e comunque il computer ne avrebbe risentito. Abbiamo pensato di farle un po' meno ricche e, per compensare, distinguerle per colore in modo da poter riconoscere che nave sta di fronte a noi"*. E grazie tante! I missili e i razzi sono cambiati: i primi sono dei piccoli puntini luminosi dotati di scia, mentre i secondi sono dei salsicciotti che, una volta sganciati, si comportano come i missili di un caccia. Sembra che cadano verso il basso per un istante, poi si attivano e schizzano via seguiti da una bellissima scia di fumo. La modalità **ERR**, il cui nome è **PROTOTIPI**, oltre ad essere una modalità multiplayer. È la modalità che si sblocca quando avrete completato la classe Vector. Nota finale: il gioco è dedicato alla memoria di **Kemi Olusanya**, aka DJ **Kemistry**. Non sappiamo chi sia, ma possiamo sospettare sia un DJ (giapponese o inglese) scomparso di recente. A lui il nostro massimo rispetto.

STANZA 2: LA FABBRICA DEI MOSTRI

Entrando in questo studio, si ha l'impressione di essere entrati in un emporio gestito da un dentista dove si vendono giocattoli e parrucche. Posto ben strano, a pensarci bene... Comunque sia: qui viene eseguita la **scansione tridimensionale** dei personaggi del gioco. L'apparecchio che **Guillaume Moreels** tiene in mano è uno **scanner tridimensionale**: facendolo scorrere lungo le linee tracciate sui modelli tridimensionali in plastica, gomma o cartapesta, sul computer viene a crearsi un'immagine tridimensionale in wireframe: ma sì, quella roba che sembra fatta con le reti da pesca! Sui poligoni formati dall'intreccio delle linee (**wires**) vengono applicate successivamente le texture, quelle 'fotografie' che rendono l'idea della tridimensionalità simulando curve e ombre. Da questa scansione si ottiene così un **modello 3D** che può essere gestito dai gruppi di animazione.
Come in un villaggio turistico, anche alla Darkworks c'è un **gruppo di animazione**. Questo però si occupa di fare in modo che i modelli 3D, ormai personaggi veri e propri, prendano vita e si muovano nel mondo per loro creato. Una specie di Eden virtuale, via!







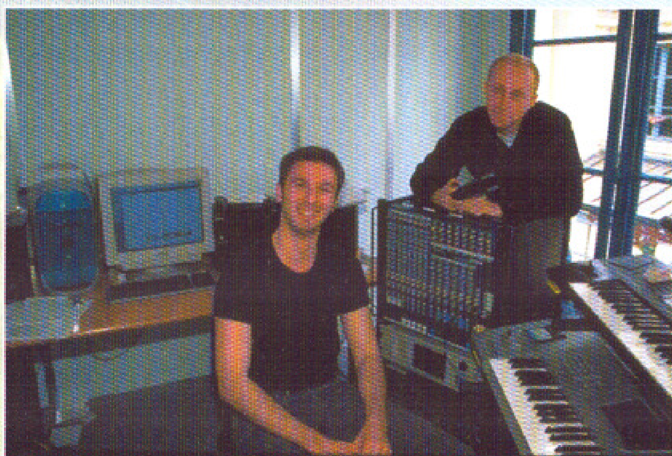




PLANET SPECIAL

STANZA 3: LET THERE BE SOUND

... and then there was sound. E il suono venne, portando con sé rumori tetri e spaventosi, musiche industriali e darkeggianti e i passi. Lo sapevate che in Alone in the Dark 4 ci sono sessanta dico sessanta differenti suoni per i soli passi? Visto che i personaggi del gioco sono due, un uomo e una donna, i passi sono differenti per l'uno e per l'altra; dato che il piede destro e quello sinistro fanno rumori differenti, è stato necessario differenziare i passi, sia in camminata che di corsa: questo anche per evitare una fastidiosa 'mitragliata'.
In tutto ci sono **quattrocento** suoni diversi, tra porte che si aprono cigolando e i differenti spari delle diverse armi; tra ruggiti cavernosi e sinistri stridii d'ossa. Ognuno di



STANZA 4: DATECI UNA TERRA

Ma dove, dunque, il motore grafico permette ai modelli 3D di muoversi con suoni diversi? Negli splendidi scenari renderizzati disegnati da **Nicolas Bouvier** e **Benjamin Carre**. Questi due esimi artisti hanno realizzato **cinquecento** disegni che ritraggono le diverse ambientazioni del gioco: loro sono gli sceneggiatori. Esclusivamente realizzati in **bianco e nero**, questi disegni (vere opere d'arte che ci sono piaciuto tantissimo indipendentemente dal loro utilizzo) hanno suggerito il mood sul quale doveva essere impostato il gioco. L'ispirazione arriva da testi della più varia natura, dai libri d'arte alle copertine dei CD musicali: i risultati, lo potete vedere, sono splendidi. I programmatori realizzano un'ambientazione tridimensionale seguendo i suggerimenti degli artisti, dipingendola, oscurandola e illuminandola.









questi suoni subisce poi l'influenza del motore grafico che provvede a 'effettare' i vari suoni, donando riverbero diverso a una pallottola secondo il luogo in cui questa viene esplosa (pensate alla differenza tra l'acustica di una catacomba e quella di un salotto!). E poi c'è la **musica. Ventiquattro** tracce differenti le cui influenze principali sono la musica **industrial** (roba alla **Nine Inch Nails**) e quella **gotica**: suoni catacombali e cori alla Carmina Burana, tanto per intenderci. I due tecnici del suono, **Thierry Desseaux** e **Jean-Sebastien Rossbach**, hanno lavorato con lo stesso materiale utilizzato per le musiche di **Silent Hill**, ma hanno voluto che fosse meno melodico. Non è esattamente l'impressione che se ne ricava paragonando i due giochi, ma senz'altro le musiche del gioco fanno il loro dovere! Anche se la musica non è totalmente dinamica, non segue cioè parallelamente il corso del gioco, in molti frangenti ci sono repentini cambi di ritmo e di suono, sufficientemente emozionanti da impressionare.

Casa: **Infogrames**
Genere: **Azione**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Alone in the Dark 4: The New Nightmare

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



lone in the Dark 4 segue il suggerimento dato da Resident Evil inserendo due protagonisti tra i quali scegliere, Aline Cedrac ed Edward Carnby.
Ovviamente, una volta finito il gioco con uno dei due personaggi dovreste ricominciarlo usando l'altro.
Si potrebbe pensare che questa sia una fregatura e che in realtà l'avventura sia una e le differenze tra i due personaggi minime. Sbagliato. Solo il **venticinque per cento** di tutta l'avventura è comune ad Aline ed Edward; per il resto i due seguiranno percorsi completamente diversi, equipaggiati in modi diversi e con obiettivi diversi. Forse è anche per questo che il gioco è articolato su due CD. Lungo la vostra avventura troverete diverse **armi**, alcune delle quali potrete combinare con altri pezzi meccanici raccolti per ottenerne di nuove e più potenti. Forse è questa l'incongruenza più grossa del gioco, cioè il voler proporre a tutti i costi un arsenale 'forzato', che poteva tranquillamente rifarsi alla splendida Colt a doppia canna e alla doppietta a tripla canna, molto più pittoreschi delle pistole laser!

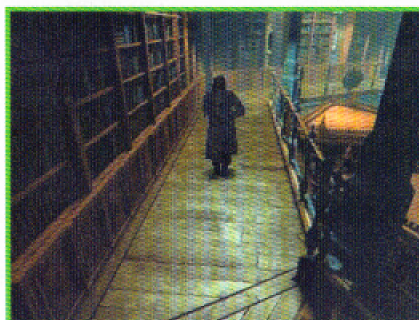
Una storia tetra, fitta di mistero, di terrore e d'ombra. Una libera ispirazione ai racconti di H. P. Lovecraft e la sua saga di Khtulu per creare il Mondo delle Ombre e le mostruosità che lo abitano.

GRANDI ASPIRAZIONI O GRANDI ISPIRAZIONI?

La storia si svolge in ambientazioni assolutamente strepitose disegnate da artisti provenienti dal mondo dei fumetti e quello del cinema. Se le texture sono fantastiche, ancora di più lo sono le luci e le ombre che le permeano: un lavoro eccellente, in particolare grazie allo stupendo *escamotage* della pila.
Il gameplay è basato fondamentalmente sull'esplorazione; la Darkworks sostiene che ci sia un trenta per cento di azione e un settanta per cento di avventura. In questo ha un'importanza vitale la torcia con la quale esplorare le ambientazioni e combattere le creature fotofobiche, senza contare che Edward Carnby non sarebbe lui senza una pila! Nell'oscurità così illuminata trovano posto le creature più spaventose che possiate immaginare, chiaramente ispirate al mondo immaginato dallo scrittore H. P. Lovecraft. Il segreto che gli hanno carpito è quello che la paura è generata dal terrore e non dall'orrore. Ciò che vedi fa meno paura di ciò che non puoi vedere: lo puoi sentire, puoi vederne le tracce, è nascosto da qualche parte vicino a te. La paura è un processo cumulativo. Su tutto questo grava un'atmosfera di tensione piuttosto forte, generata prima di tutto dal sapiente uso alternato della musica e del silenzio.



Le telecamere fisse che inquadrano di sbieco sono ormai un classico dei survival horror, già dai tempi del primo Alone in the Dark (1992).



La biblioteca è una delle zone focali da raggiungere; trovarla non sarà facile: dovrete raggiungerla passando da fuori...

STORIE OSCURE

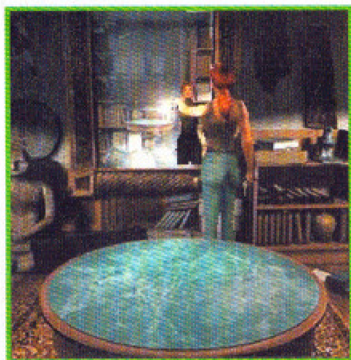
Aline Cedrac ed Edward Carnby devono recuperare quattro reperti, quattro tavolette, rubate da un famoso

ALONE IN THE DARK 4: IL FUMETTO

**La Infogrames e la SEMIC Editions, una casa editoriale francese di fumetti, hanno scelto una coppia di artisti per realizzare il fumetto basato su Alone in the Dark 4, che uscirà in contemporanea con il gioco.
Si tratta di Randy e Jean-Marc Lofficier, un disegnatore e uno scrittore che hanno lavorato sui cartoni animati dei Ghostbusters e diversi fumetti: il Dottor Strange, l'Hellraiser di Clive Barker, Air Tight Garage di Moebius, Star Trek, Superman e Batman. La coppia ha vinto nel 1990 il premio Inkpot Award, il più prestigioso tra i trofei statunitensi dedicati ai fumetti.
Insieme a loro lavorerà Matt Haley, un ventinovenne da nove anni sulla piazza dei fumetti americani. Specializzato in rendering, si è occupato finora di one-shot come Ghost Special per la Dark Horse Comic o mini-serie come Birds of Prey: Manhunt, Tangent: Joker e Batman: Batgirl. Ha anche realizzato le copertine per altri libri speciali dedicati ai fumetti: Nightwing, Action Comics, Wonder Woman e altri.**







Gli specchi hanno una funzione importantissima nell'economia del gioco, sia per creare atmosfera, sia per risolvere gli enigmi.

archeologo di nome **Obed Morton**. Di lui si sa poco, se non che il suo ultimo rifugio è stato localizzato su **Shadow Island**, un'isola appartenente alla Famiglia Morton da diverse generazioni.
Sin dal loro arrivo su Shadow Island i due devono confrontarsi con strani fenomeni e minacciose creature; non gli ci vuole molto per realizzare che sull'isola grava un'antica maledizione, risalente ai tempi in cui Le Ombre la abitavano. A dare loro spiegazioni interviene un vecchio sciamano indiano, il guardiano della villa in cui si svolge la storia: Edeshaw. Anche quando Edward e Aline troveranno le tavolette, però, la loro missione non sarà conclusa: dovranno riuscire a rimanere vivi, combattendo l'orda di creature della notte che minaccia non solo l'isola, ma l'intera Terra. Shadow Island è infatti uno dei punti sul globo dove il regno della luce e dell'uomo incontra quello dell'oscurità e delle ombre. Nel corso del tempo i membri della Famiglia Morton hanno condotto pericolosi studi sul mondo delle ombre; il fratello gemello di Obed, **Alan Morton**, decise infine di far saltare il portale per accedere alla zona proibita, con gli esiti che ben si possono immaginare. Edenshaw conosce la magia adatta per far sì che le creature tornino da dove sono venute, richiudendo il portale dietro di loro per sempre; ma per fare ciò, ha bisogno di **sette statuette** scolpite dai suoi antenati. Lungo il corso dell'avventura, Aline ed Edward ne troveranno sei e le consegneranno a Edenshaw senza però riuscire a recuperare quella che Adam Morton si è portato appresso nel Mondo delle Ombre. L'unica soluzione è seguirlo negli oscuri recessi della zona proibita per recuperare il manufatto. Finendo il gioco, farete sì che i due eroi recuperino la settima statuetta e fuggano dall'isola, prelevati da un elicottero con a bordo **Johnson**, colui che ha commissionato l'impresa di recupero delle tavolette. Queste vengono consegnate seduta stante a un misterioso personaggio, sicuramente appartenente alla Famiglia Morton: l'avventura nel Mondo delle Ombre non è ancora finita...



Le creature del Mondo delle Ombre sono raccapriccianti, anche se i videogiocatori, ormai, sono abituati a tutto!



In questa stanza Edward e Aline si incontreranno e si separeranno nuovamente, uno dei pochi punti di contatto tra i due giochi.

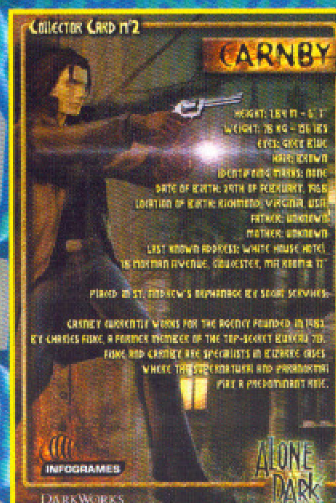
SIA FATTA LA LUCE!

Giocare con **Alone in the Dark 4** è piuttosto semplice, specialmente se avete presente come si gioca a **Resident Evil**: anche la mappatura dei **tasti** è simile.
La novità sta nella possibilità di muovere la famigerata torcia indipendentemente dal resto del corpo, utilizzando lo **stick analogico** come per muovere il solo braccio. È questo un espediente favoloso per sfruttare le stupende ambientazioni che si prestano a essere esplorate centimetro per centimetro, tanto sono belle e intriganti. È veramente incredibile pensare che un gioco del genere possa girare così tranquillamente su PlayStation. Questo ci porta a conclusioni più grandi, dimostrando che la 'vecchia' Dea Grigia ha ancora qualcosa da dire!
Alone in the Dark è un gioco che riprende un'antica tradizione, iniziata nel **1992** con il primo episodio e inspiegabilmente fermatasi nel **1995**. Sta a questo **The New Nightmare** ripristinare l'ordine.

ALONE IN THE DARK: LE CARTE DA GIOCO



Alone in the Dark 4 si appresta a diventare un nuovo fenomeno di natura trasversale, che va a coprire cioè diverse zone d'interesse dell'entertainment. C'è il gioco, c'è il fumetto e ci sono anche le trading cards, le stesse con cui impazziscono i fanatici dei Pokémon, come quelli di Magic.



Si tratta delle solite carte da collezione che ritraggono i personaggi e gli oggetti del gioco. Sono totalmente opzionali ai fini del gioco, ma se vi sentite veramente dei fan di Edward Carnby, questi oggetti non potranno mancarvi!

Potenzialità

90

Uscita prevista

Maggio 2001

Assomiglia a:
- **Resident Evil**: il gameplay è quasi identico e ci sono due personaggi con cui giocare

Ha qualcosa in più di:
- **Resident Evil**: Edward Carnby e la sua torcia

Ha qualcosa in meno di:
- **Dino Crisis** e **Silent Hill**: le telecamere mobili



Casa: **Konami**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2 (fino a 4 con il multi-tap)**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (solo stick analogico)**

DI LUCIO PROSPERI



Iss Pro Evolution 2

	1-10
Grafica	8
Gameplay	9
Sonoro	7
Longevità	10
Originalità	6

A favore
- Giocabilità superba
- Fluidissimo anche nelle situazioni più 'affollate'
- Poche ma significative modifiche
- Fanno capolino i nomi dei giocatori veri
- Un sacco di squadre, tra cui molte formazioni di club

Contro
- Commento (in italiano) inutile e lacunoso
- Graficamente MOLTO simile al precedente
- Non piacerà a chi apprezza la serie di *FIFA*...

È tornato. L'unico, vero, originale simulatore di calcio per PSX è di nuovo tra noi, con poche ma significative modifiche, che lo rendono ancora più 'vero'. DOVETE averlo!

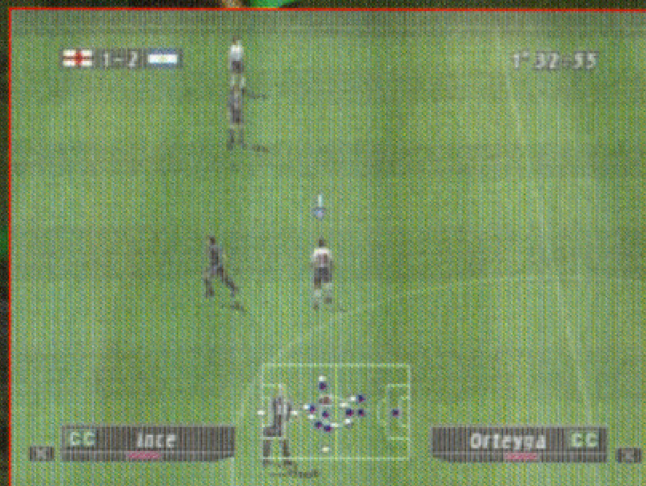


La storia dei giochi di calcio su PSX è stata fatta, nel corso di questi sei anni dall'uscita della Dea Grigia, da due giochi: **International Superstar Soccer** (noto anche con il suo nome 'orientale', ovvero **Winning Eleven**) della Konami e **FIFA** della EA Sports. Queste due software house hanno sbaragliato, distrutto, divelto, annientato qualunque tentativo della concorrenza di realizzare il famoso 'terzo incomodo': **This is Football**, **Libero Grande** e compagnia bella sono finiti prestissimo nel dimenticatoio, conquistando solamente una ristretta fetta di appassionati. La singolar tenzone si è riproposta – in tono minore – anche sulla PS2, sebbene entrambe le versioni abbiano profondamente deluso (in particolar modo **ISS**, risultato la conversione del gioco per N64 e perciò molto arcade e decisamente lontano dai canoni cui la Konami ci aveva abituato... Fortunatamente per la metà di marzo è prevista l'uscita – in Giappone – del 'vero' **Winning Eleven**).

COMUNITÀ EUROPEA

Finalmente, dunque, il duello ISS-FIFA si può riproporre sulla PSX grazie all'uscita di questo secondo capitolo realizzato dalla **Konami**. In realtà, molti tra voi avranno già avuto modo di gustarsi un assaggio del gioco provando la versione giapponese, **Winning Eleven Olympic**, che è stata utilizzata dagli sviluppatori della **KCET** come base per questo capitolo europeo. Rispetto al succitato titolo, però, sono state apportate delle piccole modifiche in modo da renderlo più appetibile per il pubblico del Vecchio Continente, soprattutto garantendo una **velocità** leggermente più elevata. Ma procediamo con ordine, soprattutto per quelli che non hanno avuto modo di provare la versione giappo. La prima cosa che si nota, lasciando scorrere la pregevole presentazione, è la presenza di alcuni **giocatori reali**, facilmente riconoscibili dagli appassionati. Spicca, in particolar modo, il neo pallone d'oro **Luis Figo**; questo farebbe supporre che **ISS Pro Evolution 2** includa finalmente i nomi dei giocatori reali... La cosa è vera solamente in parte, come vedremo in seguito.

Dopo il filmato, il **menu** che appare non si discosta particolarmente da quello della precedente versione, offrendo tra l'altro anche le stesse modalità: incontro di **esibizione**, **campionato** e **coppe internazionali** (da affrontare con una delle **32** squadre nazionali a disposizione) e **campionato Master**. Quest'ultimo offre la possibilità di scegliere uno tra i **24 club** a disposizione: si tratta delle più importanti formazioni del panorama mondiale. L'Italia fa la parte del leone – nonostante il periodo non particolarmente brillante in Europa – con ben sette squadre (le famose 'sette sorelle': Milan, **Juventus**, **Roma**, **Lazio**, **Fiorentina**, **Parma** e – addirittura! – **Inter**). Tutti i club presenti, pur sfoggiando le maglie uguali a quelle reali, non dispongono dei nomi reali, così il Milan è diventato Milano, la Juventus, Torino (!) e la Fiorentina, Firenze (!). Come nel precedente episodio, se deciderete di partecipare alla Master partirete con una



I giocatori europei hanno i nomi originali, quelli del resto del mondo no... C'è sempre l'editor.



Paul Scholes è uno dei centrocampisti più forti... Farebbe comodo a molte squadre.

PLANET GAME



Le esultanze dei giocatori sono piuttosto ben fatte e cercano di riprodurre quelle reali.

accontentarvi di leggere i nomi giusti solamente degli atleti del Vecchio Continente. Purtroppo i calciatori extracomunitari hanno ancora i cognomi storpiati: così nella Roma troverete Totti, Montella e Delvecchio ma anche **Caffù**, **Batustuta** e **Aldhair**... Fortunatamente è presente l'**editor** che permette – con un pizzico di pazienza – di intervenire e riportare tutto alla normalità, aiutati anche dal fatto che le storpiature rendono comunque riconoscibili i singoli calciatori. Prima di scendere in campo, ovviamente, bisogna passare per la schermata di **gestione della squadra**, anch'essa rimasta invariata rispetto al passato. Dopo aver scelto lo schema prediletto, potrete modificare la posizione di ogni singolo giocatore, selezionare la tattica e l'atteggiamento in campo e molto altro ancora. Tutta la gestione, poi, è richiamabile facilmente anche nel corso dell'incontro grazie alla possibilità di assegnare dei tasti ai **vari schemi**. Comunque, chiunque abbia un minimo di dimestichezza con ISS non avrà il minimo problema a districarsi e potrà mettere in campo la squadra personalizzandola a piacimento, memore della propria esperienza.

IN QUATTRO È MEGLIO

Un gioco che non può mancare nella casa di un appassionato di calcio è senza dubbio ISS Pro Evolution 2. Soprattutto se il succitato appassionato dispone anche di un multi-tap. Il gioco della Konami, infatti, sfrutta alla perfezione la geniale periferica e garantisce la possibilità di imbastire epiche sfide due contro due, tre contro uno o anche quattro contro il computer! Rispetto alle precedenti versioni, poi, è stata migliorata la fluidità, cosa che ha ridotto al minimo i rallentamenti, anche nelle situazioni più affollate e intricate. Datemi retta: ISS Pro Evolution 2, tre amici e un multi-tap è tutto quello che vi serve per vivere felici!

formazione costituita da illustri sconosciuti. Ogni volta che otterrete una vittoria o un pareggio guadagnerete dei **crediti** che potrete utilizzare per acquistare nuovi giocatori. A voi scegliere se ricomporre la rosa originaria o allestire un dream team, miscelando i vari **Zidane**, **Totti**, **Shevchenko**, **Veron**, **Rui Costa**, **Vieri** e **Thuram** (uno per ognuna delle sette sorelle, così non si offende nessuno... specialmente i tifosi interisti che ultimamente sono particolarmente suscettibili...)



Ehi, ma quello è Toldo, il portierone della Fiorentina e della Nazionale!



Grazie alle opzioni di replay potrete rivedere ogni istante della vostra marcatura.

NOMI VERI AL 50%

Rispetto al passato è stato fatto un piccolo passo avanti per quel che riguarda la presenza dei reali giocatori. Uno degli appunti – fatto soprattutto dagli appassionati di FIFA – che si poteva muovere alla serie della Konami era quello di non avere i veri cognomi dei calciatori. Ogni atleta era fedele riproduzione fisica della controparte reale, con il nome storpiato: **Nesta** diventava **Nista**, **Vieri Vieni** e **Ronaldo**, **Ronnaldo**... **ISS Pro Evolution 2** ha finalmente i nomi reali, limitatamente però ai giocatori europei. Questo è sicuramente legato a problemi di acquisizioni di licenze, perciò dovrete



Il portiere osserva sconsolato la sfera in fondo al sacco, per la gioia dei tifosi della Roma.

CHAMPIONS MASTER LEAGUE

Il campionato denominato Master è una sorta di Champions League o un'anticipazione del Campionato d'Europa per Club del quale si parla da tanti anni. La formula è rimasta invariata rispetto al passato – comincerete con una formazione di illustri sconosciuti e vincendo porterete a casa i crediti necessari per acquistare i giocatori delle altre squadre o delle Nazionali – ma è cresciuto il numero dei team a disposizione. La parte del leone la fa l'Italia con ben sette formazioni (Fiorentina, Inter, Juventus, Lazio, Milan, Parma e Roma, in rigoroso ordine alfabetico per non urtare la suscettibilità di nessuno: i tifosi sono permalosi... io per primo!), segue l'Inghilterra con sei (Arsenal, Chelsea, Liverpool, Leeds, Manchester UTD e a sorpresa West Ham), la Spagna (Barcellona, Real Madrid e Valencia) e la Germania (Borussia Dortmund, Bayer Leverkusen e Bayern Monaco) con tre e la Francia con due (Olympique Marsiglia e Monaco). Chiudono il quadro l'Ajax Amsterdam, il Vasco da Gama (formazione brasiliana) e il River Plate (Argentina).
Purtroppo la Konami non ha acquistato le licenze delle varie formazioni, cosa che l'ha costretta a storpiare i nomi: la Juventus è diventata Torino (cosa che non farà certo piacere ai tifosi bianconeri), l'Arsenal è diventato Londra mentre il Vasco da Gama è diventato Rio de Janeiro...
I nomi dei giocatori sono quelli reali, invece, a patto che si tratti di calciatori europei... Tutti gli altri, purtroppo, hanno i cognomi storpiati. Editor e una buona dose di pazienza sono la soluzione migliore!

Finalmente sono state corrette le indicazioni in italiano...





La schermata delle opzioni è straordinariamente familiare... D'altra parte era già molto immediata e intuitiva.

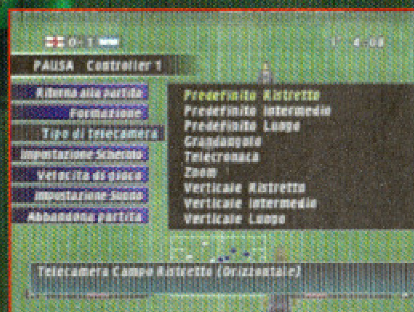
IN CAMPO!

Il primo impatto, una volta sbrigate le formalità e dato l'avvio alla partita, è una sensazione di *déjà vu*. Effettivamente, dal punto di vista grafico le differenze con la precedente versione sono minime, per non dire inesistenti. L'ingresso delle squadre in campo, gli stadi, i giocatori...tutto appare identico al passato. E anche una volta cominciato a giocare, la prima impressione è che niente sia cambiato. Nulla di più sbagliato! Effettivamente il **sistema di controllo** e la **giocabilità** sono rimasti invariati (perché cambiare quando si è già raggiunto la soglia della perfezione?), ma dopo qualche scambio e qualche azione ci si rende conto che qualcosa di nuovo c'è. Innanzitutto la **gestione dei tiri** e dei **passaggi** è leggermente diversa; i giocatori colpiscono il pallone in modo più 'pieno' e preciso, mentre in passato i tiri erano più 'secchi'. Non si tratta di una cosa facilmente spiegabile... si tratta di sensazioni, quasi una questione 'di pelle', figlia di lunghe sessioni notturne a giocare a ISS Pro Evolution. In generale, comunque, per poter costruire il gioco e sviluppare azioni degne di questo nome è necessaria una **precisione** ancora superiore che in passato. Indirizzare correttamente il pallone è fondamentale, soprattutto in occasione dei lanci in profondità (in particolar modo quelli alti) e nelle conclusioni in porta. Semplicemente spettacolare, poi, risulta la gestione dei **rimbalzi** e dei **rimpalli**: il pallone non schizza più via come una saponetta bagnata, ma prende direzioni meno accentuate, permettendo il formarsi di **mischie** e azioni convulse, come del resto nella realtà. Spessissimo vi capiterà di tirare da fuori area e vedere il pallone rimbalzare tra una selva di gambe e cambiare repentinamente direzione, per poi finire sul piede di un giocatore che si trovava molto spostato dal punto di battuta.



Qui potrete selezionare la tattica, la formazione titolare e l'atteggiamento dei giocatori.

Credibilissimi anche gli interventi dei **portieri** – la cui intelligenza artificiale è stata senza dubbio migliorata, specialmente nelle **uscite basse** – che non sempre riusciranno a ribattere il pallone lontano o in calcio d'angolo, contribuendo a creare azioni sotto porta realistiche al massimo! La cosa che rende il tutto ancora più bello e godibile è il fatto che rispetto al passato sono scomparsi gli sporadici rallentamenti che in parte rovinavano lo svolgersi dell'azione. Anche con molti giocatori sullo schermo, tutto scorre nel modo più fluido e lineare, cosa straordinariamente importante soprattutto per chi ama giocare con altri tre amici, grazie al **multi-tap**.
In questa situazione, infatti, con **ISS Pro Evolution** – nonostante la situazione fosse di gran lunga migliore rispetto alle varie versioni giapponesi – bisognava venire a patti con qualche rallentamento che, in qualche sporadico caso, creava problemi di giocabilità. Il tutto è stato risolto e adesso non avrete più di che lamentarvi: perciò cominciate a radunare gli amici, comprare le birre, i popcorn e lucidate il multi-tap!



Ci sono molte telecamere diverse: scegliete quella giusta in base alle dimensioni del vostro televisore.

INFORTUNI E CARTELLINI

Finalmente – e la cosa è particolarmente ben vista da quanti sono costretti a giocare contro chi sceglie sempre il Brasile e sfrutta la velocità di Ronaldo per seminare i difensori – sono stati inseriti gli **infortuni**. Fare delle brutte entrate in scivolata non comporta più esclusivamente il rischio di beccarsi un'ammonizione o peggio un cartellino rosso, ma potrebbe garantire il beneficio di rendere inutilizzabile l'asso della squadra avversaria! Ovviamente la violenza su un campo di calcio non è mai consigliata, ma trattandosi di un videogioco è possibile lasciarsi andare a qualche scorrettezza in più, nel tentativo di privare il vostro avversario della sua stella! A onor del vero il giocatore infortunato non diventa una 'palla al piede' come in FIFA 2001, ma comunque un allenatore responsabile provvederà immediatamente alla sostituzione. Prevedo tempi difficili per Ronaldo, Raul, Figo e Davids! **ISS Pro Evolution 2** porta anche in dote dei nuovi tipi di falli, tra i quali emerge la **'trattenuta'** da dietro. Gli arbitri comunque sono portati a essere piuttosto severi: raramente sorvolano sulle **scivolate**... quelle da dietro, poi, tre volte su quattro provocano un provvedimento disciplinare. Altra piccola innovazione è la possibilità di accedere al **menu per la gestione della squadra** tra il primo e il secondo tempo. Sembra una sottigliezza, ma in ISS Pro Evolution se si voleva fare una sostituzione o cambiare modulo di gioco durante l'intervallo bisognava cominciare il secondo tempo,

mettere in pausa e selezionare l'apposita opzione. Ora, invece, tra le due frazioni di gioco è sufficiente premere il tasto **Quadrato** per arrivare nella schermata della tattica. Dal punto di vista dell'esecuzione di colpi e azioni di gioco particolari, il sistema di controllo non è stato affatto modificato, perciò con le conosciute combinazioni di tasti potrete continuare a eseguire triangolazioni di prima, pallonetti e raddoppi di marcatura. Sensibilmente migliorata la gestione del **dribbling** – eseguibile premendo contemporaneamente i tasti **X** e **Quadrato** –, che oltre a essere più facilmente eseguibile porta il giocatore ad 'accentrarsi' invece che a 'uscire'. Provatelo e vi accorgerete di quanto sia più utile rispetto al passato, quando veniva utilizzato solitamente solo per superare il portiere in uscita...
Sono proprio questi piccoli dettagli a dare la dimensione dell'attenzione messa dagli sviluppatori della Konami nel tentativo di migliorare ogni volta il proprio titolo; piccoli correttivi per rendere il gioco quanto di più realistico e fruibile esista.

LA TELECRONACA... RABBRIVIDIAMO!

ISS Pro Evolution 2 è interamente in italiano e fortunatamente sono state corrette le scritte in occasione di determinate situazioni di gioco. Rimesse dal fondo, falli laterali e calci d'angolo sono tornati al singolare e chi ha giocato al precedente ISS sa cosa voglio dire... Purtroppo, l'unica cosa che non è migliorata è la **telecronaca**, affidata a due illustri sconosciuti (che probabilmente vogliono restarlo per non beccarsi una serie di telefonate d'insulti da parte di tutti gli appassionati della serie della KCET) e piena zeppa di strafalcioni e inesattezze. La cosa più grave sono i **'tempi'**, che raramente vengono rispettati. Il cronista principale ci mette almeno un minimo di impegno, mentre la 'spalla' dice raramente la sua e quando lo fa si lascia andare a banalità delle quali avremmo fatto volentieri a meno!
La soluzione? O escluderla a vantaggio degli **effetti sonori** (semplicemente spettacolari, un tripudio di cori, tamburi e urla che si integrano alla perfezione con i 'rumori del gioco', ovvero i tiri, i rimbalzi del pallone sui pali e così via) o ascoltarla in **spagnolo** (il telecronista ha espressioni davvero gustose: "el golero tiene las manos como la mantequilla!"), rimpiangendo il 'mitico' commentatore della versione giapponese.

GOLDEN GOL

A questo punto mi sembra piuttosto evidente che, al di là della telecronaca che comunque è uno degli aspetti meno importanti in un gioco sportivo, **ISS Pro Evolution 2** meriti tutta la vostra attenzione. Anche se a una prima occhiata le modifiche e le migliorie sembrano minime, vi posso assicurare che partita dopo partita vi renderete conto del lavoro fatto dagli sviluppatori giapponesi. Lo sviluppo dell'**azione** è diventato ancora più preciso e accurato e la **gestione del pallone** realistica oltre ogni previsione. Il tutto miscelato con una **fluidità** semplicemente strepitosa e con la presenza di tantissime **squadre**, tra Nazionali e club (oltre a quelle 'classiche' che potrete sbloccare vincendo le varie competizioni).
Ovviamente la giocabilità è quella di una 'simulazione', perciò se siete alla ricerca di un emulo di FIFA vi consiglio di stare alla larga. Se invece vivete a pane e ISS Pro, questo è un acquisto irrinunciabile! La **Konami** è riuscita a migliorare e correggere un gioco che sembrava già perfetto... vorrei solamente sapere come diavolo fanno, visto che il campionato giapponese è davvero modesto!

L'attaccante evita il portiere in uscita e si appresta a mettere la sfera nel sacco.





KCET, un nome una garanzia di fedeltà simulativa... il LORO ISS è quello vero!



La folla gremisce gli spalti: Argentina-Inghilterra è una classica!

RISULTATO

3 – 3

Assist.	Marcat.	Ora	Marcat.	Assist.
		4	Batustita	Zannati
		15	Batustita	Orteyga
	Shearer	29		
		51	Batustita	
McManaman	Owen	71		
Owen	Shearer	72		

È stata una grandissima partita, con un Batistuta assolutamente scatenato.

Casa: **Namco**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Pistola Guncon**

DI LUCIO PRTOSPERI

Time Crisis: Project Titan

Planet Voto 91

A favore
- Frenetico e coinvolgente
- Buona realizzazione tecnica
- Tutto in italiano
- Da 'urlo' con la pistola!!!

Contro
- Filmati mediocri
- Non particolarmente lungo
- Ingiocabile con il joypad

	1-10
Grafica	7
Gameplay	10
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	7

Dopo anni la Namco si è decisa a realizzare un seguito per il miglior sparatutto con pistola per PSX. Rullino i tamburi, suonino i corni: ecco Time Crisis 2!

Prima di cominciare, è necessario fare una doverosa premessa. Chiunque possegga una pistola, sicuramente conoscerà **Time Crisis**. Si tratta infatti di uno dei primi giochi realizzati per PSX a sfruttare questa esaltante (e non dite che non lo è... Cosa c'è di meglio che piazzarsi davanti allo schermo e sparacchiare all'impazzata, sentendosi dentro un po' James Bond, un po' Axel Foley e un po' John MacLane) periferica. Questo titolo garantiva (e lo fa tuttora per la verità) divertimento a vagonate, a patto però di possedere una pistola, e un approccio molto più serio e 'cool', rispetto a prodotti come **Point Blank** o **Rescue Shot**. Questi ultimi titoli – pur offrendo la possibilità del multiplayer – si riducono a semplici prove di **abilità** con un elevato tasso di umorismo. Time Crisis, invece, è molto più serio, ha una trama da **action movie** e coinvolge in una storia ben precisa e delineata. Purtroppo tutti questi titoli senza l'arma da fuoco – utilizzando quindi il joypad – si trasformano in prodotti assolutamente ingiocabili e ingestibili, Time Crisis in particolare vista la frenesia e **precisione** che necessita per ottenere risultati almeno decorosi. Perciò, se avete una bella pistola Guncon o compatibile (o almeno siete intenzionati a comprarne una) continuate avidamente a leggere, altrimenti passate pure alle pagine successive.


Vi aspetta quel tamarrazzo con la canotta e il bazooka: buona fortuna!


Ma quelli vestiti di bianco sono dei marinaretti?

SPARA CHE TI PASSA

Devo ammettere che **Time Crisis** è uno dei miei giochi preferiti (a suo tempo – impaziente come un bambino viziato - comprai addirittura la versione

E SE NON HO LA PISTOLA?

Time Crisis Project Titan, come più volte ricordato, è un titolo che DEVE essere giocato solo con la pistola. La Namco, comunque, commercializzerà (il gioco dovrebbe essere nei negozi proprio mentre leggete queste righe) due confezioni diverse: una contenente esclusivamente il gioco, l'altra in bundle con la pistola, la Guncon 45. A questo punto non avete proprio scuse, considerando che questo mese esce anche Point Blank 3 che inserisce vagonate di umorismo all'interno del genere degli sparatutto: se non avete un'arma da fuoco DOVETE proprio comprarvi una copia di Time Crisis!





▲ *Fate attenzione al braccio della gru... Potrebbe farvi venire un gran mal di testa!*

giapponese, pagandola salatissima e dovendo acquistare la pistola a parte!); perciò, quando in redazione è arrivata la copia di questo **Project Titan** ero emozionato e trepidante. Fortunatamente tante aspettative sono state ripagate e il gioco della **Namco** si è rivelato all'altezza. Bisogna ammettere, a onor del vero, che le modifiche o i cambiamenti rispetto al passato non sono stati molti, ma d'altra parte si trattava già di un gioco di altissimo livello... Ma non mettiamo il carro davanti ai buoi e cerchiamo innanzitutto di capire perché vi troverete a dover impugnare nuovamente la vostra (per la verità un po' impolverata... Quanto tempo era che non usciva uno sparatutto? E meno male che in questo stesso numero di Planet trovate anche la recensione di **Point Blank 3**, sempre della Namco) arma da fuoco. Vi toccherà indossare gli scomodi panni di **Richard Miller**... scomodi perché l'atletico agente è stato ingiustamente accusato dell'omicidio di **Xavier Serrano**, presidente di una piccola nazione caraibica (e si sa che da quelle parti i colpi di Stato e le rivoluzioni militari sono all'ordine del giorno). Scontato dire che per dimostrare la vostra innocenza dovrete farvi largo a suon di proiettili e, come se non bastasse, scontrarvi contro una banda di russi – trafficanti d'armi – capeggiati dalla bella (e pericolosa) **Kantaris**. Prima di entrare in azione, comunque, farete la conoscenza dei vari personaggi del gioco, compreso l'inquietante **Wild Dog**, un folle con una mitragliatrice al posto del braccio... In ogni caso, qualunque sia la storia, si rivela esclusivamente una scusa per permettervi di sforacchiare un po' di nemici, il tutto estremamente *politically correct*, vista la totale assenza di spargimenti di sangue e piastrine. Questa probabilmente sarebbe potuta essere un'innovazione interessante rispetto al passato, però evidentemente alla Namco hanno deciso di non attirarsi le ire della censura, dei media e dei benpensanti, non lasciandosi andare a eccessiva violenza.

Più andrete avanti e maggiore sarà il numero dei nemici da ammazzare e gli ostacoli dietro ai quali si celeranno... ▶



TUTTI A PUNTARE...

Purtroppo il primo impatto con il gioco non è niente d'eccezionale, soprattutto a causa della qualità dei **filmati introduttivi**. La Namco ha scelto di realizzarli utilizzando la stessa grafica di gioco, probabilmente per 'legarli' in modo più coerente con l'azione stessa. Il risultato, però, è estremamente deludente a causa di una grafica davvero mediocre e pixellosa. Meglio realizzato il **sonoro**, con una voce narrante dal fortissimo accento russo, che v'illustrerà il succedersi degli eventi e il perché vi siete trovati nella scomoda situazione di trovarvi davanti una marea di persone

I nemici non hanno rispetto per l'arredamento: saltano sui tavoli con una facilità incredibile. ▼



Che ne dite di un bel faccia a faccia con questo terrorista vestito di rosa? ▼



GLI ALTRI SPARATUTTO

Il primo Time Crisis è stato senza dubbio il capostipite degli 'sparatutto in soggettiva con pistola', trasportando nelle nostre case un genere che fino ad allora viveva il suo massimo splendore in sala giochi. Il gioco della Namco, tra l'altro, era proprio la conversione di un popolare coin-op. È stata poi la stessa software house nipponica a tentare di cavalcare l'onda realizzando altri titoli analoghi, la serie di Point Blank su tutte.



In questa 'saga' è l'umorismo a farla da padrone, con tutta una serie di prove fuori di testa da superare, riuscendo a ridurre i propri tempi di reazione sotto il secondo. Curiosamente, la maggior parte delle altre case ha deciso di realizzare dei cloni proprio di Point Blank...da Rescue Shot a Mighty Hits Special.



L'unico sparatutto ad avvicinarsi come meccanica di gioco a Time Crisis è il mediocre Judge Dredd. Se, infine, avete una PS2, c'è il bellissimo Silent Scope, un simulatore di cecchino davvero niente male.



che non si fermerà fino a quando non potrà contemplare il vostro cadavere. Il menu delle **opzioni** vi permetterà di scegliere tra la modalità **story** e quella **time attack**, oltre che calibrare la vostra pistola o scegliere i tasti del joypad. Quest'ultima possibilità, come già accennato all'inizio della review, è fortemente sconsigliata, perché anche utilizzando lo stick analogico non si riesce a ottenere la precisione indispensabile per andare oltre la metà del primo livello. Effettivamente nel primo stage i **nemici** si espongono abbastanza, ma mano a mano che procederete dovrete riuscire a colpirli mentre si nascondono dietro casse, muri, colonne, mettendo in mostra sempre meno porzioni di corpo. Potete quindi facilmente immaginare come la **Guncon** (o le altre pistole compatibili) sia l'unica periferica in grado di offrirvi precisione e 'cazzeggiare' e ottimi motivi per sbrigarvi. Il più delle volte i pericoli maggiori arriveranno dai veri nemici, ma di tanto in tanto dovrete fare attenzione anche ad alcuni elementi ambientali: il braccio di una **gru**, le pale di un **elicottero** e così via... Dovrete essere bravi a chinarvi al momento giusto per evitarli, pena la perdita di una vita.
Decisamente buono il **campionario di nemici**: dopo aver fatto una carneficina di soldati semplici, infatti, comincerete a vedervela con militari con mitragliatrice/lanciamissili al seguito, poliziotti dotati di scudo di protezione o trafficanti cubani abilissimi nel lancio dei coltelli. Di tanto in tanto faranno capolino anche dei codardi **di marrone vestiti**, che resteranno sullo schermo pochissimi



Ecco quali sono gli elementi che potrete distruggere: vasi di fiori, bicchieri e così via.



tempi di reazione sufficienti.
Tornando al menu iniziale, se opterete per lo story mode dovrete ovviamente seguire tutta la succitata vicenda; se sceglierete il time attack potrete selezionare tra **tre** diversi stage. In questo caso il vostro obiettivo diventerà quello di raggiungere i **checkpoint** entro un ristretto limite di tempo... ma tu pensa che cosa originale!

FUOCO DI SBARRAMENTO

La meccanica di gioco è rimasta sostanzialmente invariata, perciò se avete avuto modo di provare il prequel vi ritroverete dopo pochi istanti. Fondamentalmente dovrete utilizzare **due** soli tasti: quello per nascondervi – evitando i colpi avversari e nel contempo ricaricando l'arma – e quello per sparare. In ogni caso, qualunque modalità scegliate, il vostro incubo peggiore sarà il **tempo**. Effettivamente sarebbe stato piuttosto comodo starsene nascosti dietro una cassa e sbucare fuori di tanto in tanto... con assoluta calma e tranquillità. Purtroppo, invece, avrete dei punti da raggiungere entro un limitatissimo lasso di tempo, perciò avrete poco da secondi. Se riuscirete a centrarli guadagnerete dei secondi bonus, che alla lunga si dimostreranno utilissimi per riuscire a terminare gli stage rimanendo nel tempo a disposizione.

TI MUOVI? E IO TI SPARO!

La caratteristica che rende **Time Crisis: Project Titan** davvero divertente è la frenesia che riesce a regalare. Innanzitutto dovrete sparare a qualunque cosa si muova, senza fastidiosi calcoli legati alla presenza di eventuali ostaggi. Ogni persona vi compaia davanti merita la sua dose di piombo quotidiana... perciò preoccupatevi solo di essere precisi, e veloci! Probabilmente l'assenza di 'persone innocenti' potrebbe essere vista come una mancanza di quella componente strategica che avrebbe potuto regalare al gioco un po' di profondità in più. Secondo il mio



L'indicatore numerico azzurro segnala i secondi di tempo che vi restano.

I CODARDI SCAPPANO



Durante l'azione sarete sempre attaccati da almeno tre o quattro nemici contemporaneamente. Dovrete quindi essere particolarmente abili nel riuscire a colpirli nel minor tempo possibile. Tra i vari figuri che vi si pareranno davanti ce ne saranno alcuni particolarmente vili e riconoscibili dall'uniforme marrone... Forse segno che per la paura se la sono fatta sotto? Questi personaggi si nasconderanno negli anfratti più protetti e spariranno dallo schermo dopo pochi secondi. Se sarete così abili da riuscire a colpirli, però, guadagnerete dai 3 ai 5 secondi di bonus, secondi che potrebbero risultare determinanti per il superamento di uno stage. Più andrete avanti, più questi personaggi faranno di tutto per rendersi invisibili... Aguzzate la vista!



modesto parere, invece, il titolo della **Namco** regala adrenalina e azione, elementi fondamentali per il successo di un prodotto del genere, senza 'inutili' perdite di tempo legate al 'dover pensare' a chi sparare!
Niente male poi è la possibilità d'**interagire** con la quasi totalità degli elementi 'non umani' presenti sullo schermo: potrete far saltare in aria praticamente tutto, dai vasi con i fiori alle bottiglie di whisky (Pitone se ne è rammaricato molto...), dalle piante grasse ai computer. Questa possibilità non è puramente ornamentale, ma vi permetterà di togliere dal vostro campo visivo alcuni elementi che i nemici possono utilizzare per nascondersi... e poi regala quella piacevole sensazione di poter distruggere tutto ciò che vi circonda (entrando in una cristalleria non vi è mai venuto l'istinto di prendere una spranga e sfasciare tutto, fischiettando allegramente? Dite che sono malato? Perché Sogliola si sta avvicinando con una strana camicia con l'allacciatura sulla schiena? Aiuto!).



▲ *I rinforzi arrivano anche dal cielo.*



GUARDAMI, LA TUA ORA È GIUNTA

Dal punto di vista **grafico** lo sparatutto della Namco non lascia certo a bocca aperta, anche se tutto sommato l'aspetto visivo non è niente male. Certamente le innovazioni rispetto al prequel non sono particolarmente evidenti, e quindi si potrebbe pensare che quattro anni siano passati invano. Gli avversari non sono molto dettagliati, ma fortunatamente godono di eccellenti **animazioni**, sia durante i normali movimenti sia soprattutto quando li 'seccate'. Le varie locazioni sono sufficientemente dettagliate, vista la presenza di diversi elementi 'disintegrabili', ma soprattutto risultano estremamente credibili: sia che vi troviate su uno yacht, sia in un piccolo aeroporto cubano, sia ancora all'interno di edifici tutto metallo e scalinate, vi sentirete davvero 'dentro' e coinvolti nella vicenda.

Una nota di merito va al **sonoro**, non tanto per gli effetti sonori (ehm... spari e niente più) ma per le voci dei nemici. Quando vi si pareranno davanti, si esorteranno tra loro, si daranno indicazioni su dove disporsi e come colpirvi... il tutto in **italiano**, con un buon livello di doppiaggio. La cosa contribuisce – insieme alla fedeltà delle **ambientazioni** – a creare situazioni da film o comunque fondamentalmente realistiche e coinvolgenti. Un po' meno azzeccata, invece, è la voce che vi avvisa dei **pericoli** o che avete esaurito le **munizioni**, che potremmo definire addirittura fastidiosa. **Time Crisis Project Titan** è comunque interamente in italiano, cosa che non potrà che far piacere a tutti quanto non hanno dimestichezza con l'inglese/francese/spagnolo/svedese/finlandese/serbo-croato... insomma con tutte le mezze dozzine di lingue che solitamente sono preferite alla nostra.

FALCIDIATI O FOLGORATI?

Al di là dell'aspetto tecnico obiettivamente non esaltante, **Time Crisis Project Titan** merita tutta la vostra attenzione. Semplicemente perché è divertente. E cosa potete chiedere di più a un gioco se non divertirvi... A questo punto, infatti, tutte le piccole/grandi pecche passano in secondo piano e si finisce con il godersi l'**azione** pura e semplice. In altre parole: se vi piacciono gli sparatutto, se aspettavate un gioco che vi facesse tirar fuori dal cassetto la vostra pistola e se cercate adrenalina e emozioni, allora il titolo della Namco fa al caso vostro. Se invece preferite i prodotti più riflessivi, i Giochi di Ruolo o comunque non avete una pistola, lasciate tranquillamente perdere. E adesso scusatemi, ma devo andare a sfogare un po' del mio complesso d'inferiorità nei confronti di Pitone, sforacchiando un po' di nemici con la mia Eraser.



▲ *Ogni volta che vi nasconderete ricaricherete anche la vostra arma.*



◀ *Avanzando di stage i nemici saranno sempre più ostici da sconfiggere.*



▼ *Un pianoforte a coda: è sempre stato il mio sogno!*



Casa: **SCEE**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

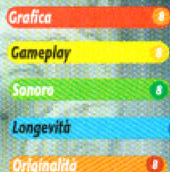
DI STEFANO VANINI

C-12: Final Resistance

Planet Voto 90

A favore
- Un'atmosfera opprimente da dopo-bomba.
- Richiami a **Syphon Filter**.
- Effetti speciali ben realizzati.
- Fondali piacevoli.

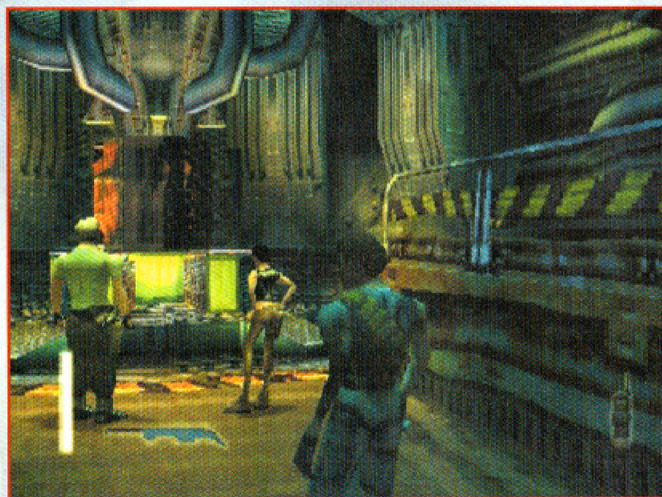
Contro
- Spessore tattico trascurabile per quanto riguarda gli scontri.
- Controlli e gestione della telecamera non allo stato dell'arte.
- Grafica non sempre efficace.



Il mercato PSX (oramai PSOne) sta attraversando un periodo di stanca, mancano titoli di spessore e giochi che stupiscano per profondità e gameplay. C-12 può raccogliere tanta eredità?



Nella preview dello scorso mese il mitico Pitone sottoponeva alla vostra attenzione una serie di valide riflessioni sul difficile momento di mercato che sta attraversando la nostra amata console grigia o bianca che sia. L'arrivo del **Principe Nero**, non ancora accessibile al grande pubblico principalmente per motivi di prezzo – e la finiscano una buona volta di dire che non ci sono PS2 in giro! – sembra aver assorbito l'attenzione, le energie e persino le risorse dei publisher che hanno fatto la storia recente dei videogiochi, indissolubilmente legata alla console di casa **Sony**. Onestamente non mi sono fatto un'idea precisa di cosa succederà di qui a qualche tempo: potrebbe essere che dopo l'ubriacatura da PS2 le superstar dello sviluppo tornino al 'travaglio usato' (che oltretutto conoscono meglio e che può garantire immediatamente risultati di pregio); oppure che nuove entità si affaccino sul panorama videoludico prendendo i posti lasciati vacanti; o magari che le cose continuino in questo – triste – modo con titoli poco interessanti o rivolti a un target poco esigente che magari non sapeva ancora camminare quando Lara saltellava sulle tombe di antichi faraoni...



Le ambientazioni nuclear-futuristiche sono ben realizzate, cupe e angoscianti al punto giusto!

C-12... NON È UNA VITAMINA!

Invece, proprio in considerazione di quanto detto finora, un mercato asfittico e poco stimolante che ha tra i suoi principali esponenti **Casper** o **Woody Woodpecker** (...) potrebbe venire stravolto da un titolo come **C-12**, dotato di almeno una parte di quelle caratteristiche che hanno fatto grandi titoli come **Syphon Filter** cui si ispira (pur con le debite proporzioni). Realizzato da **Sony Studio Cambridge**, autore tra l'altro di buoni giochi come **Medievil 1** & **2** (il secondo rilasciato proprio un anno fa), il gioco fa uso di un buon motore 3D e di una **grafica** tutto sommato in linea con i prodotti di fascia medio-alta apparsi su PSX, e per questo motivo rischia di risaltare come uno dei titoli migliori dell'anno. Intendiamoci, non spaventa affatto come fece **Metal Gear Solid**, ma offre una buona serie di punti a suo favore. Tanto per incominciare, la **trama**. Ancora una volta gli **alieni** malvagi (mai che una volta siano buoni come Lupo de Lupis) hanno invaso la Terra affamati di **carbonio**. Il problema è che lo vogliono davvero tutto, compreso quello che compone i nostri gracili corpicini di

C 12 HURON

Il C12 Huron è un aereo-cargo militare, utilizzato principalmente per il trasporto passeggeri o materiali, in uso all'aviazione statunitense. Si tratta di un 'giocattolo' dal costo approssimativo di due milioni di dollari e in grado di volare fino a oltre 10.000 metri d'altezza, similare al Beech Super King Air 200 & 1900C (la sua versione civile costruita dalla stessa compagnia) che viene tutt'ora utilizzato in molte regioni del globo più o meno con le stesse mansioni. In diversi film si sono visti aeromobili che ricordavano in modo inequivocabile il C12: fateci caso, perché si tratta di una vera star!



PLANET GAME

terrestri, oltre a quello contenuto nel carbone da estrarre nelle miniere. Sulle prime abbiamo cercato di dire la nostra combattendo valorosamente, ma dopo poco ogni forma di resistenza è stata annichilita dai perfidi extraterrestri che, non paghi di aver quasi distrutto la razza umana, hanno cominciato a fare anche un bel repulisti generale delle forme di vita rimaste e, un po' come la rete auto-cosciente Skynet in **Terminator**, hanno messo in piedi squadre di pulizia. I pochi superstiti narrano racconti atroci sulla sorte capitata ai ribelli catturati che verrebbero sottoposti a un procedimento di **cyberizzazione** per ottenere robot schiavi da impiegare nel sottosuolo o guerrieri senza la benché minima emozione, per contrastare quel minimo barlume di resistenza ancora presente.



Come in altri recenti titoli d'azione, capiterà di utilizzare strumenti di trasporto... Questa sembra una metropolitana.

DISPERATA MISSIONE

La resistenza tenta quindi di rompere l'assedio sferrando un ultimo disperato assalto alla roccaforte degli alieni, ma l'esito è disastroso. Una intera brigata viene fatta a pezzi e le due guide della lotta contro gli invasori, il maggiore **Carter** e il colonnello **Grisham**, vengono fatti prigionieri. Il tenente **Vaughan**, di stanza agli ultimi avamposti prima del fronte, viene incaricato della rischiosa missione di soccorso dei due graduati e ancora una volta gli alieni hanno il sopravvento anche se Vaughan, ferito ma vivo, riesce a riportare alla base almeno il colonnello, lasciando sul campo però tutta la sua squadra, quell'**Elite Crew** cui tanto era orgoglioso di appartenere. Grazie alla **dottoressa Carter**, moglie del maggiore, Vaughan viene curato e salvato proprio grazie a quella tecnologia che cercava di distruggere e ora porta invece dentro di sé nella forma di un **occhio bionico** in grado di aiutarlo in più di una occasione, grazie a **zoom** e **scan** incorporati. La missione è probabilmente senza ritorno, colma di pericoli e ombre tra le quali si nasconde anche un **traditore**...



I cattivi si meritano sempre delle sonore mazzate. In questo caso il tizio sta forse per esplodere?

CRONACHE DEL DOPO BOMBA

Dumm-du-da-duuumm... Questa, in soldoni, la trama da brivido di **C-12**, un intreccio ben scritto che pur nella sua linearità nasconde diverse sorprese e qualche colpo di scena, il tutto inserito in un'ambientazione apocalittica molto vicina a quanto visto in anime e manga del calibro di **Akira** (e in tono minore **Ken Shiro**); gli **scenari** sono ben realizzati e dotati di una grafica sufficientemente buona, con un costante senso di oppressione anche quando vi trovate in spazi aperti grazie alla onnipresente **oscurità** che nasconde nemici e pericoli in ogni dove. Un po' come accade nelle serie di **Resident Evil** o **Dino Crisis**, anche in **C-12** non si potrà essere troppo 'trigger happy' e sparare a qualsiasi cosa si muova, poiché le **munizioni** non sono infinite e nei panni del tenente Vaughan dovrete farvi bastare quello che troverete per terra o riuscirete a sottrarre ai nemici abbattuti.

Come dicevo, l'atmosfera è opprimente al punto giusto, e oltre alla grafica anche i **colori** fanno la loro parte assestandosi fondamentalmente sulle varie tonalità di **grigio** proprie del cemento e su una scelta di tinte generalmente scure che non fanno per niente – e giustamente – allegria. Citazione a parte meritano gli **effetti speciali** e di **luce** che sono sempre puntuali e fanno decisamente il loro dovere.

ALIENI

Io agli UFO ci credo. Per un motivo statistico. Con tutto il casino di stelle, pianeti e cose-che-non-abbiamo-ancora-scoperto che ci sono là fuori, è assolutamente improbabile che non esistano altre forme di vita (oddio! i Bluvertigo! noooooh!); magari non saranno entità basate sul carbonio come la nostra, ma per esserci... ci sono e basta! Il numero degli avvistamenti e dei documenti portati a suffragio dagli ufologi non sono più messi in dubbio con la violenza di vent'anni fa, segnale che le cose stanno cambiando, ma come diceva K in Men in Black "... un uomo può essere pronto per la verità, ma la massa è ancora un animale spaventato...".







SPARIAMOCI COSÌ SENZA RANCOR...

Parlavamo della necessità di armarsi in modo adeguato con tutto quello che si trova sul cammino e lo facevamo per delle buone ragioni: infatti, in perfetto stile **Medievil**, anche in **C-12** i momenti di pace sono davvero pochi, grazie a una frequente presenza di **nemici** e di **boss di fine livello** ostici se non si intuisce per tempo la migliore strategia da opporre. Questo non vuole assolutamente dire che scoprendo i punti deboli il gioco sia fatto: non pensateci nemmeno per un secondo! Le cose sono difficili comunque, anche se proprio l'occhio bionico e il tasto **R1** verranno in soccorso permettendo di 'lockare' i nemici mentre gli si balla – possibilmente sparando – attorno. Un ulteriore, utilissimo gadget alieno che si rinviene all'inizio del gioco e che torna comodo in molte occasioni è uno speciale **scudo magnetico** resistente sì alle bordate degli avversari, ma tremendamente dispendioso in fatto di energia, un attrezzo che per lo meno non lascia completamente inermi dinanzi ai nemici più coriacei. In fase di combattimento, poi, i controlli risultano semplici e immediati, con lo stick **sinistro** a comandare i movimenti di Vaughan, **Select** per la comoda amministrazione dell'inventario, **R2** per lo zoom e ovviamente il tasto **Croce** per il fuoco.

MA NON SOLO!

A voler ben vedere, in **C-12** non c'è solo da sparare, fare a pezzi i nemici (che poi molto spesso capita siano anche ex-amici, sniff!) e distruggere tutto ciò che può sembrare sospetto; gli sviluppatori dello Studio Cambridge hanno infatti aggiunto aspetti che fanno di C-12 un gioco potenzialmente molto completo, che esula dagli stereotipi e dagli stilemi classici degli **sparatutto in terza persona**. Malgrado le cose all'inizio possano fare pensare a uno sviluppo in questa direzione più tradizionale, ci si accorge ben presto che le cose sono ben diverse, portando lo stile di gioco su binari inaspettati e obiettivi meno immediati, come la **liberazione** e la **protezione di ostaggi**, la costruzione di **vie di accesso** o **di fuga** che colleghino determinate sezioni della mappa, l'attivazione di **generatori** o **satelliti** (una modalità, questa, in grado di ricordare almeno parzialmente Tomb Raider), oltre alle immancabili operazioni di **'recupero oggetti'** che fanno da contraltare alla consueta 'caccia all'insetto'. Al raggiungimento delle mete previste dalle varie missioni, poi, si apriranno spesso delle **sottoquest** nelle quali potrete scegliere o meno di gettarvi: certamente a tanto rischio corrisponderanno congrue contropartite. Presenti anche aree con **puzzle** ed **enigmi** che sbloccheranno **sezioni segrete** dove fare man bassa di **armi** e **power up**.

Nelle inquadrature in campo largo possiamo ben apprezzare una certa cura nella grafica, anche se siamo lontani dalla perfezione... ▶



SALVANDO CI SI SALVA (...)

Credo che sia uno dei titoletti più brutti che abbia mai scritto, ma serve a dare un'idea dell'aspetto che andiamo a prendere in considerazione. Una delle questioni concettualmente più delicate nei vari giochi d'azione (su PC come su PSX) ha sempre investito l'argomento relativo ai **salvataggi**, dividendo i giocatori in due fazioni ben distinte: da una parte troviamo i puristi, quelli duri e puri che non salverebbero mai nemmeno se da questa azione dipendesse la loro vita e che sostengono con vigore che la tensione dell'azione non può e non deve essere spezzata da un salvataggio 'galeotto' che consente di riprendere come se nulla fosse accaduto anche dopo avere fatto una figuraccia. Dall'altra troviamo i più moderati, quelli per cui un salvataggio a metà missione è utile poiché evita di dovere ricominciare troppe volte lo stesso livello da zero una volta che si viene spalmati sull'asfalto. Personalmente appartengo a una terza corrente, quelli che vorrebbero poter salvare in qualsiasi momento in modo da potersi andare a fare un panino al tonno, una capatina alla toilette o magari uscire di casa quando ci pare! **C-12** offre una media tra le tre scuole di pensiero, presentando l'**opzione di salvataggio** in quantità sopportabili dai puristi e sufficienti per i moderati, tanto da evitare quel senso di frustrazione che poteva prendere nel primo **Syphon Filter** quando si arrivava a un passo dalla conclusione e per uno stupido errore era necessario rifare tutto da capo! Ragazzi, sono giochi, la precisione può essere un vanto quando non diventa una necessità di vita; molto meglio le interpretazioni fornite da **Resident Evil** con premi in funzione di 'come' si è giocata la partita.

RESIDENT... C-12

Tornando a bomba, con l'andare dei livelli all'ambientazione post-atomica si



▲ *L'occhio bionico di Vaughan torna utilissimo in un buon numero di situazioni: zooma e mira con grande precisione!*

KYLE REESE

Reese è il personaggio che nel primo film della serie Terminator viene inviato nel passato dal capo della resistenza Joe Condor affinché protegga sua madre. In un mondo controllato dalle macchine, Reese è tra i pochi che hanno mantenuto una forte identità umana, talmente forte da riuscire a innamorarsi di Sarah Condor attraverso una fotografia. Riguardo a tutte le incongruenze temporali presenti in Terminator, vi spiace se... ne parliamo in un altro momento?





sostituisce una serie di scenari più adatti a un **survival horror** che a uno sparatutto. Se all'inizio Vaughan il coraggioso si inoltra nelle zone dimesse della città o in basi militari fuori uso, nei livelli più elevati ci si trova a esplorare **strutture aliene** che rammentano l'interno dell'astronave di **Alien** con biomeccanica a go-go e paesaggi 'organici' abbastanza pesanti da digerire. Non c'è niente da fare, il nemico è alieno nel senso più vasto del termine: alieno perché proviene da altri mondi, ma alieno anche perché non tiene in minima considerazione gli umani e i loro valori. L'**horror** quindi prende decisamente piede quando si fa ingresso nella struttura che ospita la **base di trasformazione** degli umani in macchine da guerra, un agglomerato di carne, bidoni ribollenti, grida strazianti, un bell'ambientino con scene da vero 'filmaggio de paura' dai toni anche piuttosto pesanti, rumori inquietanti e lamenti da mettere i brividi. Anche per i poveretti rinchiusi e torturati lì dentro non potrete che fare del vostro meglio combattendo fino alla fine sperando nella vittoria. Se non riuscirete nella vostra missione, infatti, saranno condannati a una fine orrenda. Non voglio certamente rovinare la sorpresa a nessuno, anche perché ho omesso scientemente una buona parte delle sorprese che altrimenti non sarebbero tali, ma è giusto che gli stomaci gentili sappiano cosa aspettarsi da questa sezione del gioco.



Questo ha tutta l'aria di un bel cervellone elettronico. Quale migliore approccio con la tecnologia che con un bel bazooka?

TIRIAMO LE SOMME

Con ancora negli occhi le azioni di Gabe o di Solid fatico non poco a dire che **C-12** potrebbe essere l'ultimo grande gioco a girare sui lettori delle nostre console per un bel po' di tempo, ma non posso evitare di notare quanto di positivo questo titolo ha da offrire. Leggendo e 'vivendo' la trama, il gioco coinvolge non poco, grazie anche a una **caratterizzazione dei personaggi** piuttosto accurata, che porta a risultati vincenti di immedesimazione e 'odio duro' nei confronti dei nemici. L'**ambientazione**, poi, è davvero affascinante (no, non sono pazzo e non amo le atomiche): nel senso che le **citazioni** si avvertono spesso, si tratti di fumetti - i citati Akira e Ken Shiro per citare i più noti – o di cinema – **Terminator** su tutti con un occhio particolare ai flashback di **Rees** - e il **motore**, pur non gratificato da una grafica da infarto, sembra gestire le cose in modo accettabile. Malgrado l'introduzione delle **sezioni a enigmi**, dei **power-up** - ma per Vaughan niente cose come super-jump, per salire deve usare come tutti i mortali le scale! - e delle variazioni di trama, il gameplay rimane fortunatamente incentrato sul classico shoot'em up, con prospettiva in **terza persona** e la favorevole impressione regalata da un mondo completamente tridimensionale ed esplorabile.

In buona sostanza, valutato con calma quello che offre oggi il mercato, **C-12** può tranquillamente essere inserito nella vostra collezione di giochi PSX. Chi invece avesse acquistato una PSOne da poco non può affatto prescindere da titoloni che hanno fatto la storia come i citati **Syphon Filter 1** e **2** o il mito vero, **Metal Gear Solid**, per rivolgere lo sguardo a C-12 solo in seconda battuta, una volta che si è fatto la bocca con quanto di meglio la console Sony è stata in grado di produrre.

Per un nemico grosso ci vuole un'arma bella grossa! L'arsenale che metteremo insieme sarà più che soddisfacente...



Gli effetti di luce in C 12 sono decisamente ben riusciti, il fuoco in particolare.

L'UOMO DA SEI MILIONI DI DOLLARI



Il primo uomo ad avere impiantato un occhio bionico fu (almeno in tv) il mitico Lee Majors quando interpretava L'uomo da sei milioni di dollari, una serie di grande successo che è stata replicata fino alla nausea anche qui da noi. Pilota e astronauta, il buon Majors era uscito a pezzetti da un incidente aereo ed era stato salvato grazie all'impianto di un braccio, un occhio e delle gambe bioniche che gli garantivano forza, velocità e vista sovrumani, poteri messi al servizio del governo americano. La serie era stata tratta da un romanzo di grande successo, Cyborg.



Casa: **Namco**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Guncon (e pistole compatibili)**

DI LUCIO PROSPERI

Point Blank 3

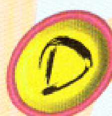
Planet Voto
88

A favore
- Giocabilità straordinaria
- Vi farà morire dal ridere
- Uno contro uno esaltante

Contro
- Non è cambiato nulla rispetto al passato
- Graficamente solo discreto
- Ingiocabile senza pistola

Voce	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	9
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	5

Preferite ridere o sparare? Grazie a Don e Dan potrete unire le due cose e bearvi allegramente con gli stage più stupidi della storia degli sparatutto.

opo un periodo di simil-carestia, tutti i felici possessori di una **GunCon** possono finalmente tirare un sospiro di sollievo e soprattutto spolverare la loro terribile arma da fuoco. In questo numero di Planet PlayStation, infatti, trovate due recensioni di altrettanti sparatutto di assoluta qualità... e non credo che sia un caso che entrambi arrivino dalla **Namco**, una delle software house migliori sulla piazza (serve fare un elenco dei suoi capolavori? Non credo proprio...). Dopo aver parlato nelle pagine precedenti di **Time Crisis: Project Titan**, adesso è il turno del terzo episodio di **Point Blank**, in un certo senso la 'degenerazione' del succitato gioco. Quanto Time Crisis è serio e coinvolgente nella sua trama da film, tanto Point Blank 3 è fuori di testa, strano, buffo e bizzarro (e qui mi fermo con i sinonimi).

SPARARE CAVOLATE

Fondamentalmente la meccanica che sta alla base di **Point Blank 3** è sempre la stessa: una serie di **prove d'abilità** da completare, rientrando entro un certo limite di tempo o utilizzando un determinato numero di colpi. Queste prove, che hanno come denominatore comune la presenza di situazioni al limite del **grottesco** e comunque sempre divertenti, metteranno a dura prova la vostra capacità di concentrazione, la vostra prontezza di riflessi e il vostro 'occhio'. In alcune, tanto per fare degli esempi che sono meglio di mille parole, dovrete colpire più **sagome** possibili senza alcuna limitazione di proiettili; in altre dovrete centrare un oggetto entro un minimo **limite di tempo** e disponendo di **un solo colpo**. Chiaro no? Come se non bastasse, potrete optare per **quattro** differenti livelli di difficoltà: se scegliendo l'**allenamento** dopo poche partite vi gaserete, beandovi di quanto siete bravi, non dovete fare altro che tentare con il livello difficile... Vi assicuro che richiede tempi di reazione inferiori al decimo di secondo e ci sono ottime probabilità



Ecco in tutto il loro splendore gli uccellacci deficienti... tra i personaggi più divertenti di tutto il gioco!



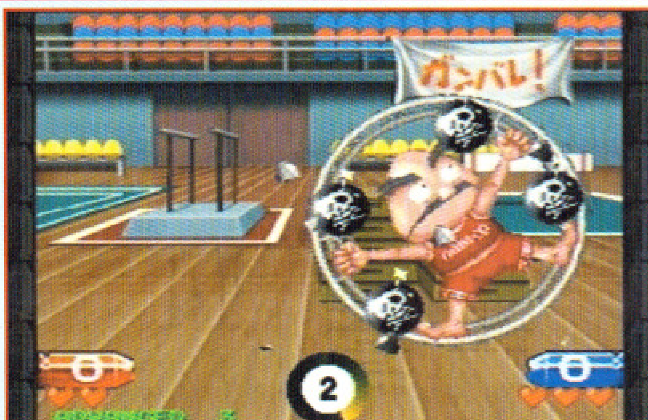
Gli stage sono coloratissimi ma sempre molto chiari.



SÌ, MA QUANTI STAGE SONO?

La disponibilità di stage che avrete a disposizione dipende dal livello di difficoltà che sceglierete prima di cominciare a sparare. Partendo dall'allenamento, dunque, potrete optare per 16 differenti missioni, 48 per il livello difficile e ancora 16 per quello denominato Insane. In totale disporrete dunque di 80 stage differenti... Ne avrete di che dilettarvi prima di poter affermare di essere dei buoni cecchini (ovviamente senza considerare la modalità uno contro uno, che dona nuova linfa a qualunque livello).

che vi ricoverino prima che riusciate a superare uno stage! Diciamo che se avete fatto un po' di pratica con i due capitoli precedenti sarete avvantaggiati, visto che la meccanica è rimasta sostanzialmente invariata: a voler sintetizzare e semplificare potremmo definire questo **Point Blank 3** una sorta di add-on dell'ultimo episodio, visto che fondamentalmente poco è cambiato. Ogni stage – come da tradizione – è preceduto da una **introduzione** durante la quale vi verranno illustrati i vostri obiettivi, il tempo a disposizione e soprattutto il **numero di proiettili** necessari (che gioia i livelli con le munizioni infinite: si può sparare senza eccessive preoccupazioni, concedendosi anche qualche errore; non troppi però!).



▲ *Il povero Don è in una situazione decisamente scomoda...*

Le carte in uno sparatutto? Quelli della Namco sono davvero dei fulminati! ▼



identificabile nella realizzazione tecnica e in particolare in quella **grafica**. L'impatto non è certo esaltante, sia perché il bidimensionale impera e trionfa, sia perché tutto quanto sa profondamente di *déjà vu*. Questa spiacevole sensazione è davvero netta, soprattutto se come me avete giocato non poco ai due prequel. È vero che gli stage sono diversi (anche se alcuni sono DAVVERO simili al passato), ma l'impostazione grafica è quella, anche se gli sviluppatori non vanno in parte giustificati perché cambiarla in modo eccessivo avrebbe snaturato quello che è il 'marchio di fabbrica' della serie. Va beh, magari non cambiarla, però qualche miglioramento qua e là non ci avrebbe certo dato fastidio...
Tutto è estremamente **colorato**, ma nonostante questo (fortunatamente) la chiarezza è incredibile e mai vi capiterà di sbagliare un colpo perché distratti da un'eccessiva massa colorata o da elementi sgargianti. Il **sonoro** è un'accozzaglia (vi prego di considerare il termine in modo positivo) di suoni strampalati, che riescono a dare vita a motivetti davvero divertenti e tutto sommato orecchiabili. Insomma, la musica s'inserisce alla perfezione con lo stile demenziale della produzione... d'altra parte un walzer di Strauss o la colonna sonora di Titanic non si sarebbero propriamente adattate. Anche se, a pensarci bene, questi motivi avrebbero creato uno stacco ancora più netto e divertente (sparare ai succitati uccelli deficienti con un sottofondo di musica classica: ecco un

DIN, DON, DAN...TRALLALLERO, TRALLALLA'

La caratteristica che rende unico questo gioco della Namco è la caratterizzazione davvero esilarante dei vari **stage**. Tanto per darvi un'idea, vi troverete davanti schermate nelle quali sparare a dei **palloni da calcio** in modo da farli finire in rete, altre nelle quali colpire la **sveglia** che segna l'orario giusto, altre ancora nelle quali sparare alle **sagome dei terroristi** evitando quelle delle persone innocenti e infine altre in cui colpire degli **uccelli** deficienti mentre scendono pigri da un fiume in piena (!). È quindi evidente la volontà da parte degli sviluppatori di porre l'accento sulla demenzialità e sul divertimento, anche considerando la decisione d'inserire diverse modalità per il **gioco in coppia**. La caratteristica che rende esaltante **Point Blank 3**, infatti, è la possibilità di sfidare un amico, giocando contemporaneamente e dimostrando con i fatti chi è il più abile con la pistola in mano. Questo terzo episodio, poi, permette addirittura di organizzare **tornei** fino a **otto** partecipanti, che si sfideranno uno contro uno, fino all'elezione dello shooter migliore. Oltre al 'nonsense', uno degli elementi di continuità tra questo gioco e i suoi prequel è la presenza di **Don** e **Dan**, i due buffissimi, imbranatissimi e simpatici pistoleri, il cui faccione dovrebbe comparire da qualche parte in queste pagine. Oltre a fungere da giudici di ogni gara, i due bizzarri figuri saranno protagonisti a loro volta di alcuni stage, durante i quali faranno i prestigiatori, gli atleti, verranno assaltati dagli scheletri e molto altro ancora. La cosa divertente è che il più delle volte finiranno male: o rapiti dagli alieni o sforacchiati maldestramente da voi! Forse c'è un certo piacere masochista nel voler essere sempre in mezzo alle pallottole...

PAROLE IN LIBERTÀ PROVVISORIA

Se un difetto bisogna trovarlo a questo **Point Blank 3** è senza dubbio



▲ *Colpite la sveglietta che indica l'ora giusta! In fretta!*



UN PO' DI STORIA

La serie di Point Blank ha visto la luce, con l'uscita del primo episodio, nel 1997, quando la Namco fece uscire il gioco in Giappone con il nome di Gun Bullet. Visto l'ottimo successo riscosso nella terra del Sol Levante, la software house decise di realizzare una conversione anche per il mercato europeo (che uscì con oltre un anno di ritardo), ribattezzandola appunto Point Blank.
Visto il buon risultato ottenuto la casa di Ridge Racer ha deciso quindi di commercializzare un seguito, uscito l'anno dopo e chiamato – con estremo sforzo di fantasia e creatività – Point Blank 2. Mentre state leggendo queste



righe dovreste già trovare dal vostro negoziante di fiducia una copia di questo terzo episodio... A quando una bella versione per PS2 (con tanto di GunCon nuova di zecca, magari nera)?





Attenzione a non colpire gli ostaggi innocenti.

bel consiglio gratuito per la quarta release, magari per PS2!).

SE COMINCI A SPARARE NON TI FERMI PIÙ

"Ma se la grafica non è niente di eccezionale, se il sonoro è carino e nulla più e il gioco è simile al precedente, perché gli hai dato 88?". Questa potrebbe essere una giusta osservazione da parte vostra, ma sono pronto a rispondervi a tono. **Point Blank 3** è la **giocabilità** fatta videogioco! Se avete una pistola e, dunque, apprezzate il genere vi divertirà e coinvolgerà come pochi altri titoli. Probabilmente, se avete già avuto modo di provare il secondo capitolo saprete esattamente cosa voglio dire... E anche se le modifiche non sono stravolgenti, la semplice disponibilità di prove nuove di zecca è uno stimolo sufficiente per garantirsi mesi di sparatorie furibonde. Se poi non avete mai preso in considerazione la serie, allora questo è il momento giusto per porre rimedio alla pecca e accostarvi a un titolo estremamente giocabile e gustoso.

segretamente fatto un accordo con le ditte distributrici di collirio?).
Tutto questo (delirante) discorso è valido solamente se disponete di una **pistola** (GunCon o compatibile), perché se giocate con il joypad il titolo della Namco perde ogni tipo di attrattiva.
La periferica, pur utilizzando gli stick analogici, non riesce a garantire quella precisione fondamentale per sperare di ottenere anche il minimo risultato. Se dunque siete incuriositi dal gioco ma non avete intenzione di 'cacciare la lira' per portarvi a casa anche l'arma da fuoco, vi consiglio di lasciar seriamente



Ma che belli questi alieni viola! Da dove arrivano?

Accostarsi a **Point Blank 3** è un'esperienza che può segnarvi l'esistenza, facendovi diventare vittime della sindrome da 'un'altra partita e poi smetto, giuro mamma, ancora cinque minuti e poi vado a letto'. Alcuni stage sono davvero carogna e la difficoltà di alcuni obiettivi vi porterà a tentare e tentare, finché non sarete costretti ad abbandonare per eccessivo bruciore dei bulbi oculari (che la Namco abbia

perdere, perché non riuscirete a divertirvi neanche per mezzo secondo... a meno che non siate masochisti come **Don** e **Dan**!

BUCO NEL MURO

In conclusione c'è solo una cosa che dovete fare: andate verso la vostra postazione di gioco e tirate fuori la vostra pistola. Andate da vostra mamma, fatevi dare dei soldi (sfornando il vostro miglior sorriso) e con la scusa affidatele la vostra arma da fuoco per fargliela lucidare. Fiondatevi fuori di casa e andate dal vostro negoziante di fiducia, dategli i succitati denari in cambio di una copia di **Point Blank 3** e tornate a casa. Salutate vostra madre, fatevi dare la pistola pulita e ringraziatela. Telefonate a un vostro amico e ditegli di venire con la sua GunCon... Mentre lo aspettate chiamate la vostra fidanzata e ditele che non ci sarete per i prossimi due giorni, perché dovete andare a Londra per lavoro. Quando arriva il vostro amico mettetevi a giocare – dopo esservi fatti una bella provvista di collirio e cibarie varie – e buon divertimento!

Casa: **Midas**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual shock**

California Water Sports

DI ALFREDO DELMONACO

Chissà perché, ogni volta che capita di vedere in Tv uno spezzone di spiagge californiane, ci fanno sentire sempre *I get around* dei Beach Boys... Magari unita a immagini di splendide biondone che praticano surf, cavalcando con sicurezza onde alte decine di metri. Tralasciamo per un momento le splendide biondone e concentriamoci più sui summer sports... ehm....

RIDE THE WAVES

California Water Sports cerca di racchiudere un po' quelli che sono gli sport d'acqua più spettacolari e divertenti che vengono praticati sulle spiagge californiane (e non solo...), a partire dal windsurf, passando per il waverace e finendo con il bodyboard. Ogni specialità può contare su sistemi di gioco differenti che, sebbene siano legati da un dissolubile filo conduttore, regalano abbastanza varietà fra disciplina e disciplina. Certamente la particolare conformità delle onde dell'oceano Pacifico crea maggiori possibilità di divertimento, rispetto alle nostrane riviere adriatiche o tirreniche. In effetti, la possibilità di effettuare acrobazie sulle onde è il filo conduttore di California Watersports. Il gioco si divide in quattro differenti specialità. Una volta scelta la disciplina potrete affrontare la cosa in modo serio, agonistico o solo per far pratica (... a tarallucci e vino). Nel primo caso verrete scaraventati in un torneo dove a turno dovrete far vedere di cosa siete capaci. Qui un'ipotetica giuria voterà le vostre acrobazie decretando una vostra mirabolante vittoria o una cocente sconfitta. Il punteggio dato alle vostre spericolate manovre sarà influenzato da mille cose come la velocità, la difficoltà d'esecuzione, il tempismo ecc... A questo punto, dopo aver raccolto parecchi fischi, potrete finalmente dedicarvi alla seconda parte, il Practice Mode. Qui le vostre evoluzioni prenderanno forma, degnamente supportate dalle combinazioni che effettuerete sul joypad. La combinazione di croce direzionale e tasti del joypad, insieme al tempismo e ai riflessi, produrranno infatti le acrobazie.



Il body surf, una specialità che sbarca per la prima volta sulla PlayStation.



Sicuramente avere più specialità contribuisce ad aumentare la longevità di gioco.

FORSE È PIÙ FACILE DAL VIVO...

California Water Sports è parecchio difficile. Le acrobazie sono differenti da specialità a specialità, regalando tanta varietà ma anche tante parolacce prima di riuscire a combinare qualcosa di buono. Di positivo, bisogna sicuramente far notare che i programmatori della Midas si sono comunque prodigati per realizzare un prodotto originale e sufficientemente divertente. Di certo il titolo è modesto, come è modesta la realizzazione tecnica, che a stento raggiunge la sufficienza.



Riuscire a eseguire qualche trick non è affatto semplice; dovrete provare, provare e provare!

4 Specialità per me...

In California Watersports il succo del gioco si riduce a quattro specialità totali che si differenziano per tipologia e modalità di gioco.

SURFING
La più famosa delle discipline utilizzabili nel gioco è anche una delle più complicate da padroneggiare. Bisognerà, infatti, innanzi tutto prestare attenzione a quando arriva l'onda, successivamente balzare sulla tavola rimanendo in equilibrio durante le evoluzioni... Una mazzata!!!

JET WATERCRAFT
Relativamente più semplice, questa specialità risulta particolarmente divertente una volta che avrete padroneggiato il singolare sistema di controllo, che prevede di affrontare l'onda sempre in verso contrario, sfruttando l'impatto per farvi balzare in aria e permettendovi evoluzioni al limite delle leggi fisiche.

WINDSURFING
Simile al surf, ma solo simile. Con l'aiuto di una bella velazza dovrete prima di ogni cosa piazzarvi sottovento. Poi, una volta presa velocità, potrete sfruttare la forza delle onde per elevarvi in acrobatiche evoluzioni, conquistando folla e giudici. Peccato che sia così dannatamente difficile...

BODYBOARD RIDING
Anche qui la difficoltà regna sovrana. Per prima cosa dovrete trovare il punto giusto dove piazzarvi. Se vi piazzerete troppo verso la riva, la risacca dell'onda vi travolgerà riempiendovi il costume di pietrini e sabbia... In caso contrario, un posizione troppo 'avanti' rischierà di farvi 'perdere' l'onda, lasciandovi come un babbascione a mollo fino all'arrivo della successiva. Una volta 'beccata' l'onda dovrete riuscire a infilarvi sotto per più tempo possibile....

Planet Voto



Voce	Voto
Grafica	6
Gameplay	6
Sonoro	7
Longevità	6
Originalità	9

A favore:
- Strano e originale
- Una volta capito il sistema risulta abbastanza divertente
- Costa solo Lit. 49.900

Contro:
- Difficile come pochi
- Graficamente un pò datato
- Molto settoriale

Casa: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno**

Genere: **Arcade**
Numero giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1-2**
Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

Strider 2

DI **CHRISTIAN PETTINI**

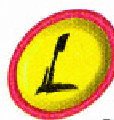
A favore
- Giocabilità solidissima e molto convincente
- Divertimento assicurato al 100% grazie al feeling da sala giochi
- Nella confezione c'è un secondo disco con l'originale

Contro
- Ci sono ancora gli sprite... bleah!
- Il contorno è poverello
- Un'analisi superficiale potrebbe trovarlo ripetitivo

Grafica	7
Gameplay	9
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	7

Planet Voto 90

Ritorna uno dei grandi miti della storia dei videogiochi... Si tratta di Strider, protagonista assoluto nell'epoca d'oro dei giochi a scorrimento orizzontale.



La PlayStation ha avuto troppo successo. La sua diffusione a 365 gradi... no, quelli sono i giorni... Dunque: la diffusione a 360 gradi della PlayStation ha spinto molte case di software a riesumare vecchi miti, antichi concept, vetuste giocabilità, personaggi accantonati, idee dimenticate. Insomma, l'offerta doveva essere la più diversificata possibile. E così è stato.

LA PUNTA DELLA LINGUA COMPIE UN PERCORSO DI TRE PASSI SUL PALATO PER BATTERE, AL TERZO, CONTRO I DENTI

Le parole sono di Humbert Humbert in **Lolita** di Nabokov; e adesso che vi ho stupito con un effetto speciale, posso tornare alla nostra beneamata PSX che ha conosciuto una gran quantità e varietà di riproposizioni: versioni come i **Namco Museum**, riedizioni come **Pong** e **Frogger**, nuovi gameplay con protagonisti vecchi come **Pacman World** e chi ne più ne ha più ne metta.
Ma riportare vecchi titoli nella loro integrità crea problemi di giudizio: moderni parametri boccerebbero in toto il prodotto. D'altronde, rivederli e arricchirli potrebbe venir considerato patetico. Per finire, idee moderne e attuali non sono esenti da rischi se si lavora con superficialità. A risultati grotteschi hanno portato le versioni PlayStation di **Sensible Soccer** e di **Speedball**.



Sprite si affrontano in un'area poligonale che, come le è consono, si muove parecchio, presentando una instabilità poco ospitale per i poco duttili sprite. A livello estetico la cosa non funziona alla perfezione, ma a livello di giocabilità lo sprite regala emozioni esageratamente gradevoli.

Questa lunga premessa serve per indurvi a riflettere sui rischi corsi da **Strider** nel momento in cui ritorna alla 'vita', lanciando la sua idea e la sua giocabilità sul mercato di alto livello della PlayStation. È un'idea troppo vecchia, quella del suo concept? Se lo è, può trovare lo spazio che il suo rango gli impone? La risposta è anticipata dal voto...

ORMAI SAPEVA BENE DI NON ESSERE DI CARNE E OSSA E PENNE, MA UN'IDEA: SENZA LIMITI NÈ LIMITAZIONI, UNA PERFETTA IDEA DI LIBERTA'

Strider opera un perfetto connubio fra modernità e classicità, laddove la modernità sta a indicare la ricchezza e la classicità, invece, contiene la fredda essenzialità. Questi due aspetti convivono in un riuscitissimo mix, capolavoro di equilibrio. L'approccio è rimasto invariato rispetto al passato: siamo in un **arcade a scorrimento**, la cui dinamica non concede alcun compromesso al poligono tentatore. Così, se la forma si avvale della capacità tridimensionale della PlayStation, la dinamica resta legata alla classicità e non si allontana dall'incedere bidimensionale, lungo una linea retta. Si va in avanti o si indietreggia, con **Sinistra** e **Destra** sulla croce direzionale. Nessuna concessione al tridimensionale. Solo in questo modo la giocabilità può essere precisa e veloce... proprio ciò che serve a Strider. Per capire i benefici di questa rigidità,



Ogni tanto uno stacco poligonale spezzerà gli stage, introducendovi in qualche ground particolare. Si tratta di un momento piacevole, e tecnicamente la sua qualità è costante con il resto della realizzazione.

IL SACRIFICIO DELLA PATRIA NOSTRA È CONSUMATO. TUTTO È PERDUTO!

Strider impersona l'eroe romantico e solitario che si lancia contro un nemico invincibile. Il nostro protagonista è alto, osa solcare cieli vietati e affronta il suo destino forte delle sue capacità. Il fascino del personaggio discende dalle sue **abilità ninja** e dalla sua **agilità**.
All'opera le situazioni del gameplay confermeranno le doti e il carisma. Il **tratto giapponese**, distorcendo le proporzioni e piegando colori e vesti ai suoi fini, dona un aspetto davvero suggestivo: le posture dello Strider, che si prepara all'azione con gran velocità e agilità felina, riescono ad affascinare.
Da tutto ciò che è contorno, Strider non può prescindere.
Le immagini dei nastri sconvolti dal vento e le pose agili fanno venire voglia di giocare. E il gameplay si conferma all'altezza delle aspettative create da questo affascinante round. Durante il gioco le azioni previste dai game designers permetteranno di eseguire le azioni che abbiamo sognato: **salti** spericolati, **arrampicate**, **voli** impossibili appesi a esili cime... Ciò che sarebbe il più bel film di azione, è Strider.
Davvero un gran gioco, che va divorato con la stessa rapacità che viene richiesta dalla dinamica di gioco.
È un CD riservato a chi vive a mille all'ora.
Che ritroverà il suo stile.

CANTAMI O DIVA DEL PELIDE ACHILLE L'IRA FUNESTA





Al mito acheo preferisco il moderno, agile e scattante Strider! L'eroe capcomiano è comparso per la prima volta sul Mega Drive, in due edizioni distinte. Sarebbe giunto anche su Amiga, ma le performances delle repliche spesso sono state scarse. L'unico lavoro buono fu quello di EA che riportò il suo Desert Strike con una pulizia encomiabile. Ma ritorniamo a Strider. Si tratta di un marchio della Captive che nasce nella prima fase di vita del Mega Drive. È uno dei primi arcade a scorrimento, e infatti è questo uno dei titoli che dettano le regole del gioco. La spaziale giocabilità fanno della cartuccia un must assoluto. Sei mesi fa sono riuscito a trovarla, e vi assicuro che è ancora un bel divertirsi... grazie a un gioco che anteponeva il divertimento e l'immediatezza a fronzoli estetici e altri.

potete andare a chiedere informazioni a **Metal Slug X**, recensito in questo mese in versione giapponese.

TRANSUMANAR NON SI POTRÌA SIGNIFICAR PER VERBA

La classica essenzialità sedicibittiana esplode sull'utente osservando per primo il **menu di avvio** e l'aspetto delle **schermate** e dei menu. Il modo di presentare le **opzioni** e le opzioni medesime sono decisamente spartani, nella forma e nella sostanza. Selezionate il modo di gioco, le opzioni... e lanciatevi nella azione! L'essenza del gameplay è, si diceva, improntata all'**azione**. Impersonate lo **Hiryu Strider**, un acrobatico super **ninja**: eccezionale, velocissimo, letale personaggio che riemerge dall'ombra per sconfiggere un dittatore, **Rand Master**, che domina il mondo seminando panico e terrore. Il background è abbastanza farlocco e, soprattutto, è decisamente inutile; tuttavia alcuni elementi di contorno (fra tutti il tratteggio del medesimo Strider) sono importanti nell'economia del gioco, come spiego nel foscoliano box (allora, siete convinti o no che non sono un cretino?).

Quello che conta è l'azione, e qui ce ne sta tantissima! Nei **sei** grandi livelli che compongono il gioco vi troverete ad affrontare orde di nemici. Buona parte di questi verranno eliminati in modo semplice e istantaneo. Altre difficoltà che incontrerete sono costituite da **ostacoli**, **salti** ecc. Dovrete utilizzare tutte le abilità messe a disposizione dal gioco per riuscire ad avere la meglio nelle varie situazioni offerte da questo CD. Il bello del gioco è la sua varietà all'interno di uno schema tuttavia abbastanza ripetitivo. Procedendo nel gioco, le situazioni si differenziano fra di loro per molti aspetti. Il **terreno irregolare** costringe a continui saliscendi, con salti e colpi a mezz'aria. Si interagisce molto con il **paesaggio**, che viene scalato, arrampicato, afferrato e non so cos'altro. Insomma, il repertorio del perfetto ninja è replicato in pieno.



Spesso vi capiterà di interagire con alcuni elementi del background. Non incontrerete alcun problema di incontro fra poligoni e bitmap. E da questi momenti trarrete un beneficio in termini di divertimento e di dinamismo.



Azione arcade al 100%! Si salta in continuazione. Il dinamismo del salto ripreso in questa immagine spiega bene la velocità frenetica dell'azione. Che costituisce qualcosa di bellissimo.

E POI CI TROVEREMO COME LE STAR, A BERE DEL WHISKY AL ROXY BAR... OPPURE NON CI INCONTREREMO MAI, OGNUNO A RINCORRERE I SUOI GUAI

La **giocabilità** è eccellente, perché la risposta ai comandi si rivela sempre pronta e precisa. Questo per merito di una accorta programmazione e della **grafica**: sprite bidimensionali si combattono avendo un fondale modernamente tridimensionale. Questo aspetto verrà approfondito in un box, ma in effetti è giusto che anche qui vi anticipi che, se da un lato la giocabilità si avvantaggia della presenza degli **sprite**, dall'altro la commistione fra 2D e 3D costituisce un ingombrante limite estetico. Le **musiche** accompagnano il gioco in modo classico. I motivetti quindi non sono eccezionali (no, tutt'altro...), ma il loro ritmo rispetta la frenesia con cui vanno affrontate le azioni. Il livello di difficoltà è un poco bassino: i **nemici** sono molti, ma non vi fanno mai troppo male (a meno che non siate degli impediti, ovviamente). La longevità può esser considerata il punto debole del gioco. Il livello di difficoltà e il non altissimo numero di **stage** (che pur grandi sono in tutto solo **sei**) vi faranno finire il gioco abbastanza in fretta. Ma ciò accadrà anche perché, dopo aver cominciato una partita, non vi staccherete più e brucerete il gioco: è davvero così avvincente e coinvolgente! E poi, ad aumentare la longevità c'è il secondo CD che, bonus dei bonus, contiene la **versione originale**, quella che prima d'ora potevate vivere degnamente solo in sala giochi. Compratelo, non ve ne pentirete!

QUEL MATRIMONIO NON S'HA DA FARE

L'uscita, questo mese, coincidente di Strider e di Metal Slug X rende favorevole la stesura di questo box, nel quale illustrerò i grandi arcade a scorrimento. Che costituirono un genere ben preciso e decisamente nutrito, nel quale confluivano più elementi variamente mescolati: fighting, platform e shoot'em up.

- La sezione di combattimento era decisamente poco sviluppata: i nemici venivano giù con uno o due cazzotti e i tasti relativi al colpo erano uno, generico, o due al massimo. Anche le mosse e le combo non raggiungevano le complessità dei beat'em up, dal momento che ne prevedevano due o tre al massimo.

- Le influenze platform erano più o meno evidenti, ma non c'era gioco nel quale i salti non fossero una delle componenti del gameplay. Ogni tanto si rendeva indispensabile evitare trappole, burroni o altro tramite l'uso del salto.

- Non in tutti c'erano contaminazioni. In Double Dragon, per esempio non si spara; ma in Turrican non si va avanti senza armi, e anzi i power up riguardano un fuoco più ampio e poderoso. Sicuramente non è possibile stilare una classifica, ma ci sono alcuni grandi classici che non possono mancare:



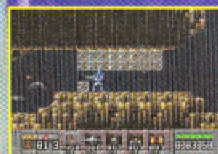
Contra – Soprattutto si spara in questo gioco Konami ad ambientazione militare. Il passo è obbligatoriamente accompagnato dall'ininterrotta pressione del fuoco in questo capolavoro, il cui gameplay è pesantemente influenzato dagli shoot'em up.



Double Dragon – Fra tutti, è quello nel quale lo scontro a mani nude è più importante. Si procede scontrandosi con orde di cattivi per salvare la propria sorella. L'esperienza è ricca e articolata. Ottimo il multiplayer.



Shadow Dancer – Il più affascinante. Un ninja by Sega procede utilizzando arti marziali segrete, accompagnato da un fedele cane che può tornare utile più volte. Elegantissimo ed equilibrato grazie alle mosse ninja.



Turrican – Ho un amico che lo finisce senza morire mai e facendo a meno dei power up! Siete un Robocop che avanza sparando e saltellando di piattaforma in piattaforma. Qui il jump è importantissimo. Difficilotto e immensamente giocabile.

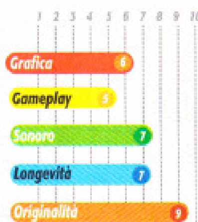
Casa: **Namco**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **2**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Liberogrande International

di Matteo Pozzi

A favore
- L'idea rimane originale e interessantissima
- Il gioco varia molto a seconda del ruolo interpretato
- Gratificante il riconoscimento dei meriti personali oltre che della squadra

Contro
- Difficoltà di controllo
- Manca una modalità carriera
- Frequenti rallentamenti della grafica



Planet Voto 71

Quello di Liberogrande (in questo sequel scritto tutto attaccato) è un lodevole tentativo di creare un'alternativa all'interno di un genere altrimenti già ripartito fra i sostenitori della serie di ISS Pro e quelli di FIFA. La strada scelta è radicale: non si controlla la squadra, ma un singolo giocatore.

Non bastasse la domenica di campionato; non bastassero gli anticipi di Serie B il venerdì (e i posticipi il lunedì) e di A il sabato; non bastasse la tre giorni infrasettimanale di Coppa; non bastassero approfondimenti televisivi e pseudo-giornalistici sette giorni su sette; non bastassero il fantacalcio, il calcio balilla, il Subbuteo, il calcetto la sera con gli amici; non bastassero FIFA 2001 e ISS Pro Evolution 2; non bastasse insomma questa vera e propria overdose alla quale la nostra civiltà è felicemente sottoposta, le software house continuano a sfornare prodotti che simulano uno fra i più semplici, profondi e popolari sport, quello del calcio. La giapponese Namco non si è certo tirata indietro e agli inizi del '99 sfornò un titolo che per la propria particolarità ebbe un certo apprezzamento da parte di tanti videogiocatori PlayStation: si trattava di Libero Grande.

IL PALLONE È LA PIÙ BELLA COSA (PER CHI LAVORA E PER CHI RIPOSA)

La particolarità del prodotto in questione consisteva nel controllo che si aveva sul gioco, limitato a un unico calciatore piuttosto che, come anni di tempo perso sui capolavori del genere - da Microprose Soccer a Kick Off, da Sensible Soccer a Dino Dini's Goal - ci avevano insegnato, sull'intera squadra. Questa originale meccanica di gioco è riproposta in questo Liberogrande International e mette una grande distanza fra sé e praticamente tutte le altre simulazioni calcistiche disponibili su PSX. L'impatto, infatti, può risultare traumatico.



Il gioco sfrutta la licenza dei giocatori originali, cosa senza dubbio gradita agli appassionati.



Non mancano le sponsorizzazioni a bordo campo... solo per aumentare il realismo, no?



Quando la palla è tra i piedi dei vostri compagni potrete decidere come devono giocare.



Dopo ogni segnatura verranno evidenziati marcatore e uomo assist.

Ma andiamo con ordine. La grafica minimalista dei menu ci accoglie con fredda eleganza e sembra presagire una certa serietà e profondità di simulazione. Questa sensazione è accresciuta dalla sempre succulenta opzione Crea giocatore che, conoscendo appunto la particolarità del gioco, ci porta inevitabilmente a sognare una lunga e onorata carriera al fianco dei nostri beniamini, o nei panni proprio di uno di essi. La vastità di scelta sembra infatti sconfinata: se 32 squadre possono sembrare poche, basta moltiplicare questo numero per i 22 componenti di ciascuna compagine per scoprire che sono più di 700 i personaggi interpretabili; e considerando che ognuno di essi è ben caratterizzato, oltre che fisicamente, da 14 diverse abilità e soprattutto dal ruolo, vediamo bene quale sia la varietà di situazioni di gioco alla quale andiamo incontro.
È possibile infatti vestire i panni di tutti quanti i giocatori, dal secondo portiere dell'Iran ai più sconosciuti panchinari ucraini, su su fino ai Vieri, ai Batistuta, ai Ronaldo. O meglio, ai loro quasi-omonimi: il gioco è infatti totalmente non ufficiale e i nomi dei giocatori sono storpiati nella classica maniera tale da permetterci, tramite un comodo editor, di ripristinarli al più presto.

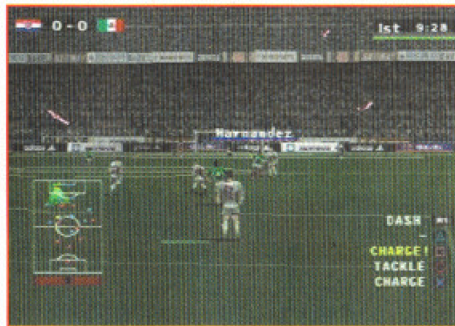
PASSA A ME!

I controlli hanno un grado di complessità in più rispetto a quelli a cui siamo abituati: i tasti, oltre che un set per l'attacco e uno per la difesa, hanno un'ulteriore serie di funzioni, legata agli 'ordini' che è possibile dare ai propri compagni (che giocano, infatti, o in automatico o in semiautomatico). Il sistema è logico: premendo il Tasto X che, in possesso di palla, determina un passaggio, chiamerete palla al vostro compagno; schiacciando Cerchio (tiro) lo 'inviterete' a tirare in porta, e così via. Durante tutta la partita, comunque, nell'angolo in basso a destra è presente un 'promemoria' che presenta in tempo reale le funzioni legate ai pulsanti.

UN GIOCO DI RUOLO

A pensarci bene, una simile vastità non è roba da poco: giocare anche la stessa partita, che ne so, un'amichevole Italia-Argentina, controllando Buffon è un conto, tutt'altra questione è interpretare Cannavaro, o Albertini, o Del Piero. Compiti e consegne di ciascun ruolo sono chiari a tutti, e sono valutati a fine partita con un voto. Va ricordato che, oltre ai canonici ruoli di portiere, difensore, centrocampista e attaccante, Liberogrande considera anche gli ibridi di difensore-centrocampista e centrocampista-attaccante. Insomma, viene da pensare che con simili premesse la longevità voli a livelli impensabili: non è così, invece.

Le modalità di gioco, purtroppo, scarseggiano, limitate come sono alla classica Amichevole, alla Coppa Libero Grande (torneo a 32 squadre a eliminazione diretta), alla Coppa Internazionale (che rispecchia l'attuale formula dei mondiali, con gironi eliminatori e seconda fase a eliminazione diretta) e a un improbabile e interminabile Campionato Mondiale a 32 squadre con partite di andata e di ritorno. Nessuna possibilità di tornei personalizzati, nessuna squadra di club, soprattutto nessuna modalità di carriera, che in un gioco basato sui singoli calciatori sarebbe risultata senz'altro affascinante. Ma chi - come me - è cresciuto a pane e Holly e Benji ed è rimasto deluso dalla povertà di fondo della Master League di ISS Pro, avrà probabilmente capito che questa è un po' la strana concezione nipponica del gioco del pallone.

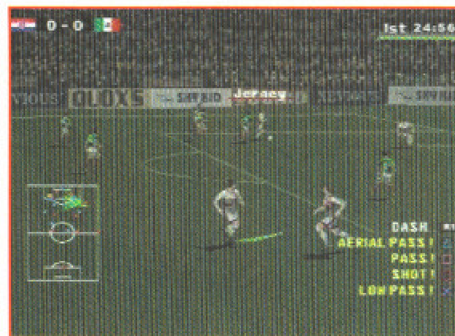


Lo stadio è gremito, il tempo sereno: sono le condizioni ideali per assistere a un grande match!

OK: E IL CAMPO?

Fatte tutte queste premesse, il gioco in sé non può però che lasciare perplessi. La grafica non è certo la fine del mondo, con giocatori dalle andature scimmiesche che il sistema di telecamere (due sole, a dire la verità, più una decina nei ben implementati replay), che predilige una visuale bassa e ravvicinata alle spalle del giocatore, rivela come animati fuori sincrono. Il sonoro è invece carino, privo com'è di telecronaca (ma immagino possa essere una precisa scelta: siamo o no 'in campo' con il nostro uomo?), ma arricchito dagli effetti 'ambientali' sia dal campo che dalle tribune (bellissimi i cori che partono in seguito a un gol: ho segnato con Totti e dagli spalti è partito l'Inno di Mameli!).

I grattacapi maggiori, almeno per le prime partite, vengono però dal sistema di controllo e dal suo rapporto con la telecamera: i movimenti del giocatore sono infatti relativi alla posizione del pallone, e questo indipendentemente dalla zona del campo in cui ci troviamo. Si vengono così a creare situazioni ingestibili come il caso in cui l'azione stia 'salendo' insieme al nostro uomo, e il pallone non si trovi così né chiaramente davanti né dietro: il risultato, spesso, è una gran confusione, fino al punto di non capire più dove siano palla e porta (condizione tragica sia per un difensore, che perderà la marcatura del proprio avversario, sia per una punta, che si farà anticipare o pizzicare frequentemente in fuorigioco).



Ci sono solamente le formazioni nazionali... Niente club, perciò niente Milan-Juventus.



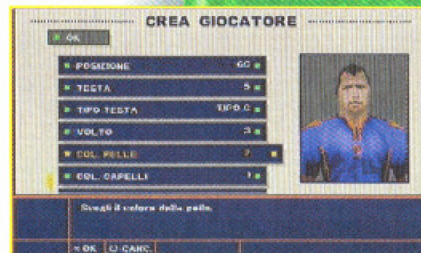
Spesso, purtroppo, capita di restare un po' tagliati fuori dallo sviluppo dell'azione. E la noia fa capolino!



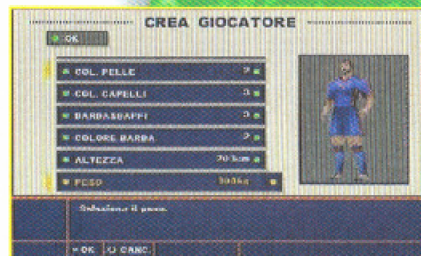
Poteva mancare la possibilità di rivedere ed eventualmente salvare i gol più spettacolari?

Aggiungiamo a queste pecche l'ingiocabilità delle partite a due con split screen (la grafica rallenta spesso fin quasi a fermarsi) e la scarsa intelligenza di avversari e compagni, e vedremo insomma come Liberogrande tradisca proprio laddove le aspettative e gli spunti sono più interessanti. Il gioco punta a creare situazioni nuove: per la maggior parte del tempo potremo restare lontani dall'azione, ma avremo anche a che fare con aspetti inediti per un videogame di calcio, come la personale lotta sul filo del fuorigioco o la marcatura fisica degli avversari (splendide, a questo proposito, le vibrazioni dopo un contatto). Questa freschezza e questa novità si perdono, però, in una realizzazione tecnica insufficiente e in una scarsa profondità. In una parola: peccato!

PIÙ CHE UN EDITOR, UN CIRCO



L'editor Crea giocatore è davvero impressionante: ricorda molto (diciamo pure che è identico) quello di ISS Pro Evolution, solo più vasto. Pensate, oltre a 'essere' il nostro campione preferito possiamo creare e 'interpretare' un nostro perfetto alter ego, personalizzabile sia a livello fisico che tecnico. Qualche cifra? 33 capigliature in 11 differenti colorazioni, 10 barbe e baffi in 7 colori, 49 visi (con espressioni che vanno dal truce all'ebete: ce ne fosse uno presentabile!), 9 diversi colori di pelle (dall'anemico al carbonizzato), altezza a scelta fra il metro e 55 e i 2 metri e 10, peso fra i 48 e i 108 chilogrammi, 7 tipi di scarpette e numero di maglia personalizzabile fra lo 0 e il 99! A queste caratteristiche si aggiungono le abilità tecniche che furoreggiano un po' in tutti i giochi di calcio (velocità, tiro, energia ecc.). Ferrara, fatti da parte: con Nesta e Cannavaro oggi gioca il capellone numero 72 Pozzi (prima partita: espulso, voto 4,5...).



Casa: **THQ** | Numero giocatori: **1** | Compatibilità: **Dual Shock**
Genere: **Avventura** | Blocchi memoria: **1**

Evil Dead: hail to the king

Planet Voto
83

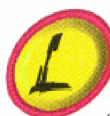
DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Notevole rispetto del film in generale
- Buona atmosfera
- Giocabilità convincente, gameplay robusto

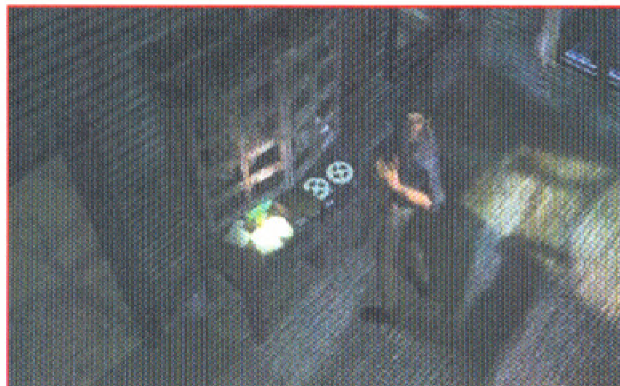
Contro
- Originalità pari non a zero... a meno uno!!!
- Ambientazione efficace ma non di alto livello tecnico



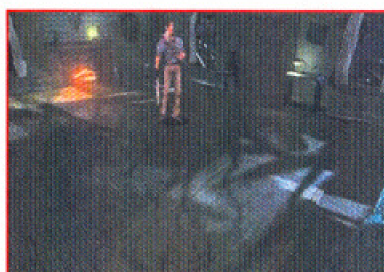
Finalmente arriva il gioco di uno dei film horror più convincenti della storia del cinema! Si tratta di* Evil Dead*, noto in italia come* La casa*, girato da quel genio di Raimi. Signore e Signori, prendete una dose di tranquillanti e preparatevi a tornare nella casa maledetta... Da protagonisti!!!



La PlayStation e la Capcom hanno rivoluzionato il genere delle avventure. Grazie al felice connubio fra la casa produttrice della PlayStation e la software house è stato possibile, tecnicamente e artisticamente, produrre quel grande capolavoro di Resident Evil. Gli enigmi tipici dell'avventura si mischiavano a elementi arcade anche molto spinti, e il tutto veniva condito da una atmosfera horror sottolineata dal sangue e dalle inquadrature inquietanti. Resident Evil avrebbe conosciuto due seguiti e una marea di cloni, lanciando non solo il genere delle avventure arcade, ma anche iniziando il filone degli horror games, prodotti nei quali gli elementi della paura e dell'orrore facevano da cornice a gameplay diversificati.



Una suggestiva inquadratura. Il gioco è appena cominciato e voi siete già terrorizzati!



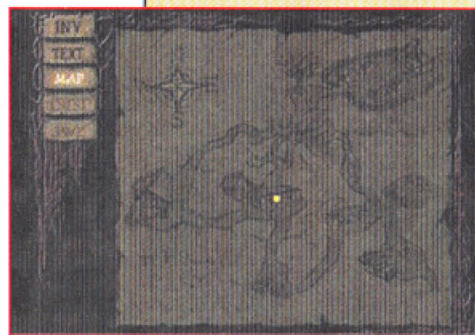
Gli ambienti sono efficaci, ma non certo belli come quelli di Metal Gear Solid. Ehi, sto scherzando! Il riferimento, ovviamente, è sempre Resident Evil.

QUALCHE NOTA CINEMATOGRAFICA

La Casa è uno dei più grandi film horror della storia del cinema. Anche lui, come Resident Evil, avrebbe avuto due seguiti ufficiali e una marea di cloni tutti ispirati a una casa maledetta, fra cui - da bravo cinofilo - ricordo La casa di Mary per il trash, La casa nera di Craven per il macabro esagerato e gratuito e La casa di Cristina perché ho un'amica che si chiama Cristina. Ebbene, se La Casa doveva diventare un gioco, non poteva essere che un clone di Resident Evil, talmente clone da avere, come unico elemento di originalità, il nome e l'ispirazione alla pellicola. E infatti, ve lo dico subito, è successo proprio questo. La Casa è diventato un gioco ed è un'avventura arcade, dotata di tutte le caratteristiche che deve avere un prodotto siffatto, caratteristiche appunto dettate dal primo gioco del genere, Resident Evil.

VIVA LA MAPPA MAPPA COL POPOPOPOPOPO-POMODORO

... viva la mappa mappa che è un capopopopopopolavoro... Vabbé, lasciamo perdere Rita Pavone (che pure in un film dell'orrore avrebbe il suo perché...) e concentriamoci invece sulla mappa offerta da Evil Dead. Attraverso la schermata dell'inventario avrete la possibilità di accedere alla mappa. Come è classico, la costruzione di questa è immediata e semplice, efficace e completa. Si tratta di uno strumento indispensabile, ancor più pensando che le schermate fisse e le inquadrature spesso bizzarre possono far perdere l'orientamento.

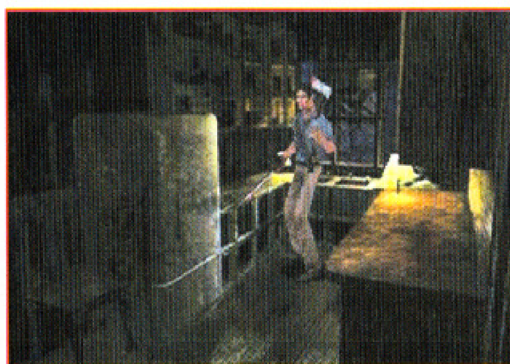


I luoghi che potrete visitare. Ecco l'inquadratura della mappa col popopopopopomodoro; ricalca i luoghi del film con eccellente fedeltà.

UNA STRUTTURA CHE PIÙ CLASSICA DI COSÌ NON SI PUÒ

La forza di questo gioco risiede nel gameplay e nella struttura di gioco collaudatissimi, oltre che nella trama che viene presa direttamente dalla pellicola, eliminando così il rischio di una storia poco convincente. Quest'ultimo è uno dei rischi più grossi che incontra un'avventura: infatti la narrazione, la





I luoghi sono caratterizzati in maniera molto efficace e riescono a comunicare una giusta sensazione di orrore. In particolare, la cucina e il bagno terrorizzano più di altri ambienti. Oltre alla paura per la presenza del male, inquieta la mancanza di igiene di queste luride locazioni...



trama, in un adventure moderno è troppo importante e può succedere che la poca verosimiglianza di una storia rovini un prodotto altrimenti buono. Invece **Evil Dead** non corre questo rischio, proprio perché riprende direttamente dal film sia il prologo che gli eventi del gioco. Vi sentirete proprio protagonisti della pellicola che avete veduto; ma se credete che questo vi renda le cose troppo facili, state manifestamente sbagliando...

CASA, DOLCE CASA

Il gioco (che si chiama **Evil Dead** come il titolo in originale del film), infatti, vi farà più volte saltare dalla sedia grazie agli artifici tecnici e alla trama. Partiamo con la nostra analisi iniziando dall'esaminare la **parte audiovisiva**. Il gioco è abbastanza bello da vedere: la grafica riesce a disegnare ambienti efficaci, ma tecnicamente non siamo di fronte a un capolavoro, perché tutte le schermate sono povere di colori e di particolari. Giusto ogni tanto c'è un particolare suggestivo, ma questa qualità grafica poteva permettere anche ambienti completamente poligonali: la PlayStation è capace anche di questo. Il **sonoro** è molto buono, non solo perché replica le voci originali, ma anche perché crea un adeguato coinvolgimento grazie alle urla e a tutte le altre cosacce brutte che sentirete.

RESIDEVIL DEAD

Il gameplay, si diceva, è quello classico delle avventure arcade 'alla Resident Evil'. Ma quante volte avrò citato il titolo Capcom in questa recensione? Speriamo che non mi facciano pagare diritti o royalties... Il controllo sul personaggio è diretto. In particolare, il movimento è di tipo 'character relative' nel senso che, per esempio, con **Destra** sulla croce direzionale farete voltare il vostro personaggio verso LA SUA destra e NON lo farete andare a destra del vostro televisore. Uhm: il controllo, insomma, è assimilabile a quello che si ha sulle macchinine di **Micromachines**. Così mi sa che è più chiaro... Le altre funzioni sono simili, per non dire identiche, a quelle di Resident Evil, compresa la gestione dei menu.



Le presenze cominciano a rivelarsi. Ma non è che spaventino più di tanto. Noooo...!!!



Mi sono sempre chiesto come si potesse difendere un poveraccio: se ti attacca uno spirito, tu ti difendi con l'accetta? Mah...

VI TIRO LE CONCLUSIONI. SCANSATEVI, PRESTO!!!

Insomma, si tratta di un buon titolo, coinvolgente e accattivante, ma privo di quel 'fattore K' che lo avrebbe fatto diventare un capolavoro. È un peccato, perché il marchio al quale si aggancia è forte e valido; ma forse la licenza, pur sfruttata con efficacia, costituisce anche un limite (alla fantasia e probabilmente anche per il gameplay). Comunque, rimane un buon acquisto per tutti coloro che amano questo genere di avventure. Un titolo, insomma, più che onesto...

Ogni tanto c'è qualche tocco di classe. La luce del camino, per esempio... oppure le tende che si muovono in modo realistico, mosse dal vento. Questi piccoli particolari abbelliscono una grafica efficace, ma tecnicamente non eccelsa.



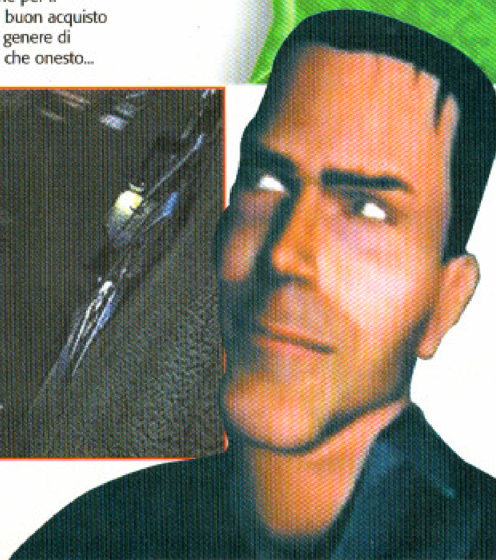
INVENTIAMO UN INVENTARIO





Beh, ora mi capite quando vi parlo di 'clone spudorato'? E, per cortesia, non obiettatemi che in Resident Evil la barra vitale non è verde e non si trova in verticale a sinistra dello schermo. Niente prese per il sedere, please...

L'inventario è gestito in modo scandalosamente simile a quello di Resident Evil. È possibile scegliere fra le schermate relative agli oggetti, la mappa ecc, tenendo altresì sott'occhio lo stato di Ash. La struttura a icone, la descrizione di ogni singolo item, persino la disposizione di tutti gli elementi e quasi il look è mutuato dal capolavoro Capcom. Un fatto un po' scandaloso...



Casa: **Andnow**
Sviluppatore: **Crave Entertainment**
Genere: **Platform 3D**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Mort the Chicken

DI CHRISTIAN PETTINI

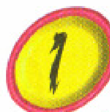
A favore
- Dinamica carina e divertente
- Clima molto simpatico
- In generale, realizzazione molto curata

Contro
- Impatto abbastanza immaturo
- Lievi sfumature di originalità
- Aree di gioco un po' anonime
- Azione un po' ripetitiva



Planet Voto 77

Ancora gameplay platform per un gioco che richiama i grandi classici del genere: Spyro, Gex... E il protagonista è un pollo, Mort, che razzola come si conviene. Un buon gioco, divertente ma per nulla originale.



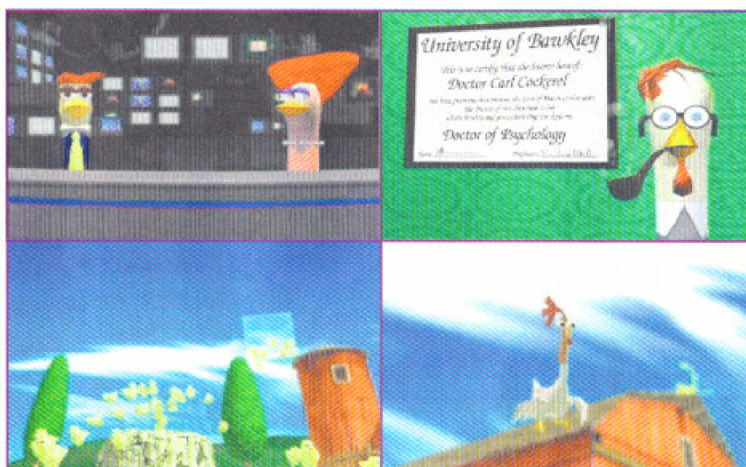
I cartoni animati, con i loro pupazzi colorati e spesso un po' ebeti, hanno invaso le nostre PlayStation, questo è un fatto indiscutibile. Questa volta è il turno di un pollo, **Mort**. Non vi sto ovviamente dicendo che dovete impersonare un freddo cadavere! Mort è il nome del protagonista, non il suo stato fisiologico!

DOVE CHE È MORT?

Devo fare una premessa. Ammetto la mia ignoranza: io non so se questo **Mort**, protagonista del game in analisi, è il nuovo fenomeno del mondo cartoon oppure se è un personaggio inventato dai **Crave Entertainment**, sviluppatori del gioco, oppure dai tizi della sconosciuta **Andnow**, la compagnia editrice del gioco. Il gioco apre con una presentazione stile 'mondo pollo' con una coppia di **polli giornalisti** che, presentando un pollo-telegiornale, annunciano fattacci a cui sarete chiamati a porre pronto rimedio. Il solito cattivone ha combinato il solito casino; il solito pretesto per il solito **platform tridimensionale**. Allora, perché dovreste comprarlo? Cosa giustifica il voto sufficientemente lusinghiero? Calma, ragazzi...



L'uovo di pollo. Questo conteneva un bonus, per la cronaca.



Durante il pollo-telegiornale presentato da due polli giornalisti viene presentata la pollo-minaccia, argomento sul quale interviene anche un pollo-cervello con tanto di pollo-laurea. Dieci minuti dopo la pollo-notizia, nella fattoria in cui c'è Mort vengono rapiti tutti i pulcini. Il nostro certo non può tollerare questo e si lancia al recupero dei piccoli. Il resto... lo decidiamo noi!

IL POLLO È VIVO O È MORT?

La discreta classe dei ragazzi della Crave si distingue per una serie di elementi: per il **clima** pollo che hanno creato, per la cura dei **particolari** e per una **dinamica di gioco** semplice, ma divertente: ecco, l'esperienza di gioco è davvero piacevole nella sua spensieratezza. La seconda cosa che vi balza

PLATFORM VECCHIA SCUOLA

Di platform tridimensionali è piena la softeca PlayStation: si tratta di giochi che solitamente uniscono elementi adventure di esplorazione e risoluzione di facili enigmi del tipo: trova la chiave per aprire la porta, sfrutta il tale oggetto per prendere/raggiungere il talaltro oggetto/la pedana apparentemente inarrivabile. I platform migliori di tale genere sono sicuramente i tre Spyro, i due Croc e i due Gex. Poi, in verità, ci sono tanti altri prodotti

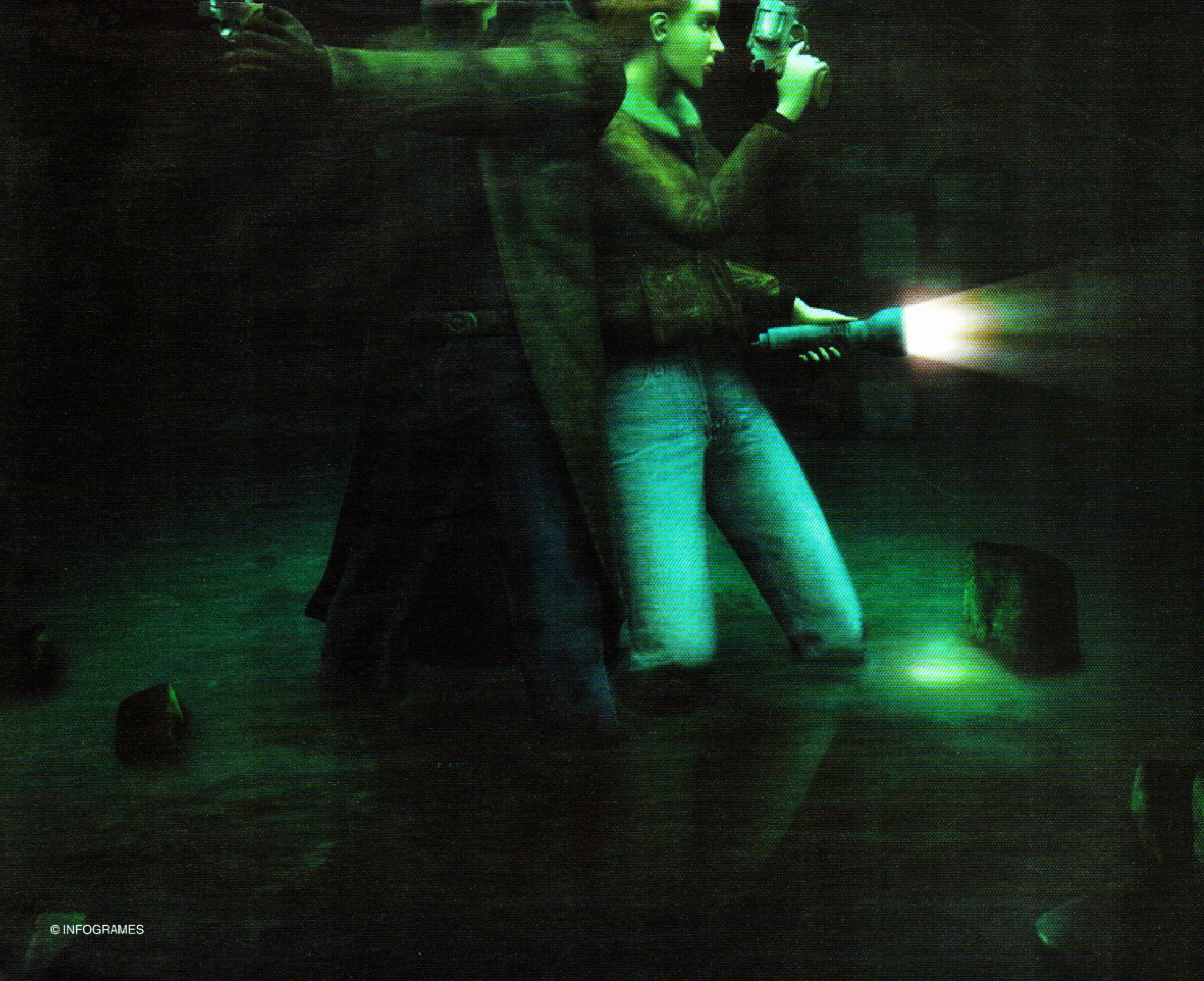




simili, con aree tridimensionali in cui saltare e raccogliere bonus: già solo in questo numero potete



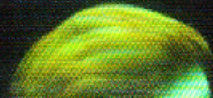
trovare La carica dei 102, ma mi va di ricordarvi pure Rayman 2, Ape Escape e Jersey Devil.



LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2
PLANET PLAYSTATION

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

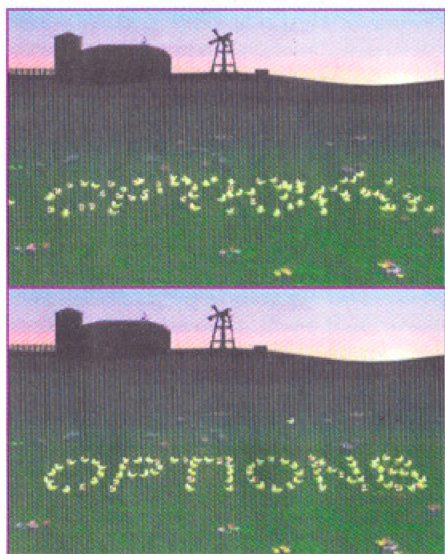







LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2
PLANET PLAYSTATION
METAL GEAR SOLID

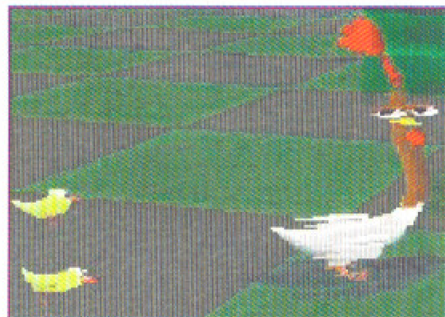
in faccia dopo la presentazione polla è la struttura del **menu di opzioni**. Classicamente, scrollate il menu di scelta con Su e Giù sulla croce direzionale. Ma la cosa fichissima è che c'è un **gregge di polli** (so che tanti polli insieme non sono un gregge, ma non sapevo come chiamarli altrimenti) che compone le voci che potete selezionare! Proprio così: le scritte **load**, **new game**, **options** vengono formate dal gregge di polli che razzolando nel fienile (o dove diavolo stanno, insomma) si dispongono per scrivere le lettere "O", "P", "T", "I", "O", "N", "S". Divertentissimo, un'idea proprio geniale. Se mi riesce, vi metto un po' di immagini così lo vedete da soli.



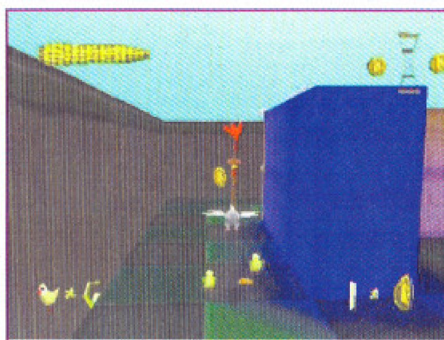
Ecco quello che vi dicevo: i polli nell'aia (ecco come si chiama! "Aia", non fienile!!) compongono la parola 'options'. Bellissimoooooo!!!!!

INTERISTA, VIENI A MANGIARE CON NOI... CI MANCA IL POLLO!

Il pollo **Mort** si trova sperso nelle aree di gioco, con l'obiettivo classico di raccogliere **pollo-monete** (un pollo venale...) per guadagnare una **pollo-vita** e poi di raccogliere le **uova**, ciò che è lo scopo ultimo. Dovrete accumulare una certa quantità di **pulcini** che vi verrà dietro, ciò che costituisce una caratteristica, una trovata simpatica e originale. Per fare tutte queste cose è a disposizione di Mort un **set di mosse** decisamente completo, come potete constatare grazie a un bel box. Qui, vi commento la caratteristica del pollo, che si rivela davvero un pollo tuttofare: salta, vola, colpisce, persino si avvita quando è in volo per esercitare un'azione ancora più ficcante. Insomma, il destino pollo è stato affidato a un pollo davvero in... in coscia... Per la miseria, ragazzi, mi pagano pure per scrivere queste idiozie!!!



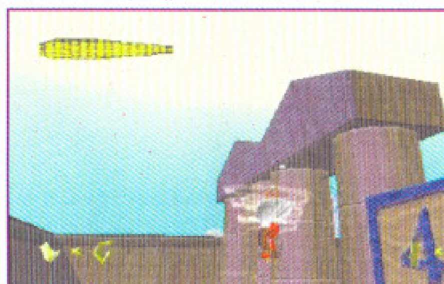
In periodo di mucca pazza, a me non sembra molto politically correct un gioco in cui c'è pollo-pazzo. Vuoi vedere che adesso fanno un'altra polemica sui contenuti dei videogiochi? Terrorismo alimentare, io già me lo immagino.



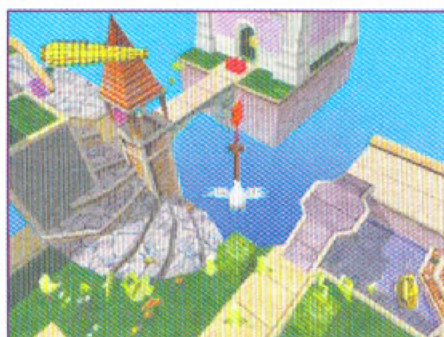
Mort si libra nell'aria con la goffagine sua propria, alla ricerca delle pollo-monete.

MORT, FIGLIO DI APOLLO, FECE UNA PALLA DI PELLE DI POLLO...

I movimenti della telecamera seguono efficacemente l'azione, inquadrando il pollo in modo elegante e ineccepibile. I movimenti di Mort sono **screen relative**, nel senso che se volete andare in un punto che sta alla destra della televisione vi basterà premere **Destra** sulla croce direzionale o - ciò che è più comodo - sullo stick sinistro del Dual Shock. In verità, per solito i movimenti della **telecamera** (che, seguendo dinamicamente gli spostamenti del personaggio, svaria in continuazione richiedendo costanti correzioni di direzione) potrebbero creare qualche problema e sovente è così che succede, anche in prodotti di blasone; ma in **Mort the Chicken** avviene tutto in modo 'delicato' e sostenibile, rendendo semplici e gradevoli tutte le partite.



Mort può, saltando, effettuare una discesa veloce arrotata, molto utile come arma. Il problema è la perdita di penne che l'operazione comporta...



Alcune sezioni del gioco fanno ampio riferimento ad altri titoli, in questo caso svolazzare come Spyro tra costruzioni colorate e divertenti.

QUESTO MORT È PROPRIO UN POLLO...!!!

La conformazione delle **aree** è molto interessante e consente una azione piattaformica realmente valida. La grafica delle varie locazioni, però, è abbastanza anonima. Le texture sono di buona qualità dal punto di vista tecnico (nel senso che sono dettagliate e non 'spixellano' nemmeno se osservate da vicino), ma la loro adeguatezza è in forte dubbio... **Mort** il pollo è animato in maniera decisamente spassosa, e per giunta è very classy il tocco dei **pulcini** che, raggiunti, seguono il nostro eroe (pasto, semmai). Tutte le **animazioni** che accompagnano il pollo vi piaceranno: il **passo**, il **volo** (lo ottenete puntellando il tasto del salto) il **colpo** con la criniera o come cavolo si chiama, e meno male che sono fidanzato con una veterinaria!!! Ogni tanto si verificano alcuni errori del motore: per esempio, ogni tanto i poligoni si aprono e, se l'azione è nelle vicinanze di una parete, magari le aperture poligonali rivelano le locazioni attigue. Il **sonoro** è adeguato, non è molto appariscente, ma mantiene un'atmosfera coerente e divertente.

QUANTE COSE SA FARE UN POLLO!

Le azioni che potrete effettuare sono moltissime, ma il sistema di controllo (che di fatto usa il pad nella sua interezza) è comunque abbastanza immediato e non avrete alcun problema a ricordarvi quali mosse potete effettuare e con quali pulsanti farle. Questo box vuole indicarvi, mediante la spassosa immagine che vedete, l'elenco completo delle mosse nella mappatura standard, la prima che vi viene proposta. Nei limiti, potete anche variarla; ma questa qui preimpostata è intelligente e funzionale; peraltro non esiste, come per i giochi di calcio o i driving games, una mappatura 'totale' che va bene per tutti i platform tranne, forse, per la funzione di salto che è quasi sempre piazzata sul pulsante X e praticamente costituisce uno standard.



Tutte le cose che sa fare Mort: il salto, la corsa ecc. E in più, potete ruotare la telecamera per inquadrare meglio l'azione. Sullo sfondo vedete il ritratto di Polla Lisa eseguito da Polleonardo da Vinci. Mio Dio, perdonami...

POLLI SI NASCE, E IO MODESTAMENTE LO NACQUI



Insomma, il gioco è abbastanza buono. Il gameplay è divertente e a esso creano un degno, adeguato e coerente contorno le **animazioni**, i fatti, i menu e l'**atmosfera** in generale. Personalmente apprezzo molto l'**umorismo demenziale** di alcuni giochi, specie quando ti fa domandare se sia volontario (**Worms**) o involontario (chissà... forse **Chicken Run**?). Questo aspetto rende piacevole l'esperienza di gioco: un contorno spassoso aumenta il valore del prodotto-gioco e arricchisce i gameplay che, come in questo caso, possono esser considerati un po' leggerini e corrono presto il rischio di diventare ripetitivi. E poi, meglio un pollo oggi che una gallina domani, no?

Le Follie dell'Imperatore

DI MATTEO POZZI

A favore
- Più ironico e 'smaliziato' della media Disney
- Alcuni diversivi rispetto alla classica azione da platform
- Bello lo sviluppo 'in altezza' di certi livelli

Contro
- Qualche pecca grafica
- I soliti problemi di telecamere
- Facile



Planet Voto 78

Dalla Disney, direttamente dalle sale cinematografiche, il primo simulatore di lama della storia PSX: che poi, oltre a sputazzare, è anche un vero imperatore trasformato in torpedone delle Ande...



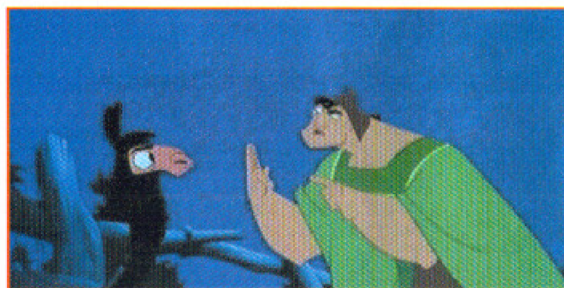
Le follie dell'imperatore (Emperor's New Groove nell'edizione originale) è il titolo del nuovo lungometraggio di casa Disney. È vero, non sarà più il tempo dei grandi personaggi delle favole come Biancaneve, Pinocchio o Cenerentola, che hanno segnato il periodo 'storico' della casa di produzione statunitense, né la 'tecnologicizzazione' dei disegni animati rappresenta più una novità: ma la Disney continua imperterrita a sfornare film su film e videogiochi su videogiochi. Considerando il solo 2001, sono ben cinque i titoli che hanno fatto il salto dal proiettore cinematografico (o dal videoregistratore) al piatto della PlayStation: Dinosauri, Aladdin, La Sirenetta, La carica dei 102 e, appunto, questo Le follie dell'imperatore, pellicola della quale, a dire il vero, ho ignorato l'esistenza fino a questa recensione (si sa che, comunque, la Pasqua 'tira' meno del Natale).



▲ *Ecco l'odioso ragazzino sulla sua lama-bici. Merita senz'altro una sana scarica di chicchi d'uva!*

DA IMPERATORE A QUADRUPEDE

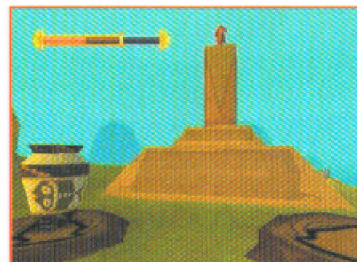
Nelle sale cinematografiche dal 6 aprile (il film) e sugli scaffali addirittura dalla settimana precedente (il videogioco), secondo i misteriosi percorsi del merchandising, la storia racconta di Kuzco, un giovane e arrogante imperatore inca trasformato in lama da una pozione preparata dall'infida consigliera-fattucchiera Yzma (alla quale, nella versione cinematografica, presta la voce la brava Anna Marchesini) e che, attraverso questa buffa disgrazia e grazie all'amicizia del bonario contadino Pacha, riuscirà a scoprire i buoni sentimenti. La vicenda ha diversi spunti interessanti come, per esempio, il fatto di unire (grazie al racconto della metamorfosi di Kuzco) i due grandi filoni del disegno Disney, quello con personaggi umani e quello con personaggi animali 'umanizzati'. E questo, benché i protagonisti non siano il massimo dell'originalità (Kuzco in versione uomo è il gemello sbruffone di Aladdin, Yzma un ibrido fra Crudelia Demon e la strega-piovra de La Sirenetta, il forzuto Kronk un Hercules andino), costituisce se non altro una curiosa eccezione. Ma non siamo mica qui per fare i critici cinematografici: veniamo al gioco!



▲ *Dal filmato introduttivo, il povero Kuzco a colloquio con il buon Pacha: l'avventura è appena cominciata.*

LA PLAYSTATION FA MALE ALLA SALUTE (MENTALE): LA MIA...

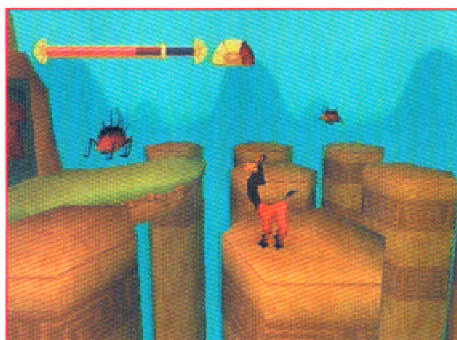
Il lavoro del redattore funziona così: se non si sa una cosa, ci si documenta. Emperor's New Groove, eh? Bello, cos'è, un wargame in real time con ambientazione tipo Kessen? "Ah no - mi fa Pitone - è il nuovo film della Disney". Così mi attacco a Internet per saperne qualcosa di più e mi imbatto nel sito della Disney in persona, scovando una gran porzione, realizzata tutta in Flash e dedicata proprio al nostro beneamato film (l'indirizzo è www.disney.it/Film/Follie). Fuori di testa quanto il gioco, le pagine del sito dedicate al film offrono, oltre a classiche amenità come le schede dei quattro protagonisti (Kuzco, Yzma, Kronk e Pacha), trailer, immagini e screensaver, anche simpaticissime cialtronate come la maschera bifronte (uomo e lama) di Kuzco da stampare, una rubrica di ricette (La cucina di Kronk, il bellimbusto che nel primo mondo vi sfida in una gara di corsa) e perfino, a cura dello stesso Kronk, un Traduttore per parlare come uno scoiattolo!!! La mia fruizione del gioco ne è uscita radicalmente cambiata: immaginatemi davanti alla Play mascherato da alpaca, con una mano sul joypad e l'altra nel mio sacchetto di 'noccioline intenerite con sciroppo di uva' impegnato a squittire come Cip e Ciop...



▲ *E questo cos'è? Un esplicito omaggio al mitico Sentinel di Geoff Crammond?*

KUZCO L'ANTI-EROE

Il nuovo games della Disney è un **platform a tre dimensioni** (ti pareva...) nel quale vestiamo i panni (i peli, più che altro) del citato **Kuzco** nella sua forma animale. Il piccolo lama è ben caratterizzato, sotto tutti i punti di vista: è simpatico sia da vedere (**animazioni** varie e verosimili) sia da sentire (frequenti i suoi 'interventi' - in italiano - a commento dei comandi impartitigli, comprese sbruffonate come i "Boo-ya!" o i "Boom, baby!" più degni di un lottatore di wrestling che di un sovrano - sia pure a quattro zampe). Inoltre non è il solito eroe buono e beota alla **Spyro**, e le sue battutine, durante i dialoghi con gli altri personaggi, riescono anche a strappare qualche risata. Insomma, se vi piace il genere non è un gioco da scartare a priori solo perché firmato Disney e quindi 'da bambini'. I **livelli** sono abbastanza vasti: il gioco è strutturato in **mondi** (il villaggio, la giungla, il fiume e così via) suddivisi in **capitoli** (tre o quattro per mondo), a loro volta composti di più **zone** accessibili fra loro mediante delle **porte**. Al termine di ogni capitolo è poi possibile **salvare** la partita, caratteristica che, insieme alla possibilità di **rigiocare** livelli precedentemente superati e alla presenza - praticamente in ogni zona - di un **punto di controllo** che evita la fatica di ricominciare daccapo a ogni errore, rende l'esperienza di gioco molto lineare e priva di frustrazioni del tipo "Oddio, non da qui!".



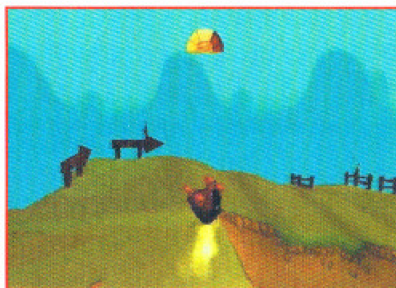
Sospesi nel vuoto su instabili colonne, e con quegli schifosi scarafaggi giganti che ci saltellano attorno... Bella la vita del sovrano...

VERTIGO

Il repertorio di ammennicoli tipici dei platform è completo: **monete** da raccogliere, **chiavi** sotto forma di rossi idoli-testoni, **nemici** abbastanza stupidi dalle movenze prevedibili, **pulsanti**, **power-up** racchiusi in pozioni magiche, **zone segrete** da scoprire scandagliando ogni fessura di ogni muro. Vanno però fatte alcune annotazioni: anzitutto riguardo alla **struttura** dei livelli che ha un notevole sviluppo, oltre che in lungo e in largo, anche in **altezza**. Sarà l'ambientazione andina, ma il primo mondo, per esempio, mi ha piacevolmente colpito per i grandi **saliscendi** che, malgrado una grafica - come vedremo - non ineccepibile, riescono a trasmettere un certo senso di vertigine.
E pazienza se cadremo di sotto qualche volta di troppo! In secondo luogo, il gioco cerca di offrire qualche diversivo all'altrimenti monotono vagabondare alla ricerca dell'uscita o di una monetina, tipico di tanti platform: eccoci così, senza



Infilate un paio di salti di fila, e quello stupido di Kuzco si esalterà come un bambino al grido di "Sto saltando, salto, guarda che salto!"... Contento lui...



Ditemi voi... Prima da venerato imperatore a pulcioso lama, e adesso trasformato perfino in tartaruga! Ma questa discesa è davvero divertente! Pistaaa!

che l'**azione** venga interrotta con l'esplicito susseguirsi di bonus o sottolivelli, impegnati in una **gara di velocità in discesa** (dopo esserci trasformati - ancora? - in **tartaruga** e averne sfruttato il guscio a mo' di bob), nel **tiro al bersaglio** (indovinate con cosa? Vi ricordo che si tratta di un lama, mammifero celebre per una certa abbondante salivazione...) contro un odioso ragazzino, a pedinare, manco fossimo **Solid Snake**, il povero Pacha fra i vicoli del suo villaggio, o a fuggire da un'orda di **pantere** inferocite.

AIUTO, MI SI È INCASTRATA LA TELECAMERA!

Come accennato, però, il gioco ha anche qualche inevitabile pecca. Per quanto riguarda la **grafica**, c'è da dire che proprio per via della peculiare struttura dei livelli non è raro che in certe situazioni interi 'pezzi' di mondo spariscano, o i poligoni di cui sono costituiti si 'aprano' con un effetto davvero spiacevole.
La **telecamera**, inoltre (che pure risulta ben integrata rispetto ai **controlli**, evitando la confusione e il panico da 3D trasmessi da altri giochi), si trova in grande imbarazzo nelle vicinanze degli elementi di paesaggio, andando spesso a 'sbatterci' o restando bloccata dietro a qualche ostacolo. E non è un bel vedere. A proposito di bel



Come tutti sanno, il lama è un animale da soma; questo vaso pesa parecchio però... E quel bambino potrebbe anche darmi una mano!

vedere, fra un mondo e l'altro sono state infilate delle **sequenze** a cartoni animati tratte dal film, forse un po' in fretta, dato che sono ancora (al contrario di tutto il resto del gioco, tradotto in un discreto italiano) in inglese e non agevolano granché la comprensione della storia (sono più che altro degli sketch che introducono i nuovi ambienti).
In definitiva, **La Follia dell'Imperatore** è il solito platform a tre dimensioni, di buona fattura in virtù del marchio Disney ma, per questo stesso motivo, senza particolari innovazioni o appetibilità per un pubblico *over 14*. Anche se, come detto, l'**ironia** che lo pervade lo rende comunque un buon acquisto per gli appassionati del genere.

IL CERCHIO DELLA MORTE

Un box per snocciolare i buoni controlli sul nostro lama-imperatore, concentrati, movimenti a parte, sui soli quattro Tasti dell'Apocalisse (R1 e L1 - o R2 e L2 - servono solo a far girare l'inquadratura). Che platform sarebbe senza i



salti? E così la X permette al lama degli agili zompi. Cerchio è il tasto della 'viuuulenza': premuto da fermo fa ergere il nostro a guisa di cavallino rampante con le zampe anteriori libere di tirare sonore zoccolate (in perfetto stile da boxeur), premuto in corsa lo appallottola che neanche Sonic e premuto durante un salto gli consente il micidiale Calcio Karate a piovere sui nemici (dopo una sospensione in aria che sa tanto di Matrix). Quadrato è il micidiale tasto per la carica (azione da eseguire in quantità limitata perché dipendente da un preciso power-up), e Triangolo sposta la visione dalla terza alla prima persona: ottima occasione per utilizzare quei chicchi d'uva appena raccolti e sputazzarli - con tanto di mirino - sui nemici (col Tasto - guarda un po' - Cerchio). Noblesse oblige!



Casa: **Eidos**
Genere: **Arcade**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità:
Dual Shock

La Carica dei 102



DI CHRISTIAN PETTINI



La Crystal Dynamics è casa capace nello sviluppo dei platform, non c'è verso. Probabilmente per questo la Eidos, grande casa editrice nel campo del software, le ha affidato la programmazione del gioco ufficiale legato all'ultima pellicola prodotta dalla Disney, il lungometraggio (non a cartoni animato, badate bene) relativo a *La carica dei 102*.

SIAMO CUCCIOLI, MA VENIAMO DA MOLTO LONTANO

Come spesso accade i videogiochi legati a film si concretizzano in platform. In passato, invece, succedeva spesso che le trasposizioni videoludiche fossero arcade a scorrimento. La carica dei 102 ha un'introduzione che tradisce la provenienza cinematografica, e tutto il contorno colorato (i vari menu e quant'altro) dimostra lo studio e la cura per il dettaglio. All'avvio si hanno solo poche opzioni: nuova partita, riprendi partita, impostazioni. Una volta preso in mano il pad, il gioco de La carica dei 102 assomiglia molto a un altro tie-in (termine tecnico che descrive il passaggio dal grande schermo a un sistema domestico di gioco) uscito un paio di anni fa, quello di A Bug's life.

MA DOBBIAMO CONSIDERARLO UN SEQUEL?

Il gameplay è molto convincente. Ci sono valide spiegazioni all'inizio di ogni livello e durante lo svolgimento delle azioni. In verità, l'unico scopo del gioco è salvare i cuccioli. Si tratta pertanto di un platform, finalizzato, però, alla ricerca dei cuccioli da salvare e contenuti in alcune casse. Trovarle per ridare ai fratellini la libertà è lo scopo finale. Le fasi di ricerca sono abbastanza ripetitive e tutto il gioco, in realtà, ha uno svolgimento poco vario. Alla lunga la monotonia può ledere un po' l'interesse.



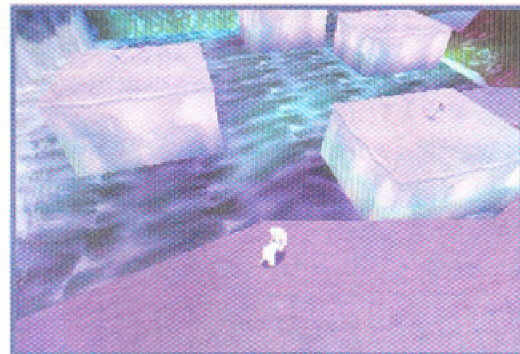
La cassa che nasconde i cuccioli da salvare. Di fatto, lo scopo del gioco è trovarle. Datevi da fare, sono tantissime!

NE PRENDIAMO UNO? GRAZIE, NO: IN REDAZIONE ABBIAMO GIA' UN GATTO!

Per fortuna, un elemento di varietà è dato dall'aspetto dei vari livelli; anzi, questa componente funziona molto bene. Il gioco è ambientato in molti luoghi differenti, ripresi dalla pellicola. La grafica è molto colorata e denota l'ispirazione a un cartone animato, grazie ai suoi colori squillanti. Anche le texture sono colorate e definite, non spixellano nemmeno se vengono osservate da molto vicino. L'area di gioco sovente è povera di dettagli, però, e questo costituisce ovviamente un difetto (ho detto una banalità?). La bellezza dell'ambiente di gioco, unita alla sua relativa povertà in termini di elementi, è un altro degli aspetti che avvicinano questo titolo al citato A Bug's Life. Di suo, questo titolo ha la presenza dei cani dalmata, che influenza anche il gameplay. I quadrupedi sono disegnati con molta efficacia e risultano teneri e carini; la cura nei particolari consente di distinguerli gli uni dagli altri. Ma i più attenti (e gli amanti degli animali) si accorgeranno di quanto simpatico sia il tratteggio di tutti i dalmata, ciascuno disegnato con le proprie caratteristiche chiazze nere, e tutti quanti dotati di un musetto carino.

LA SOLITA SOLFA TRIDIMENSIONALE

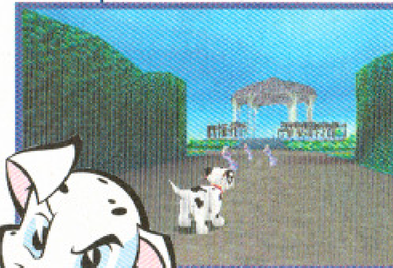
La giocabilità è decisamente buona. Il cucciolo risponde sempre molto bene ai comandi del pad. D'altronde la Crystal Dynamics è maestra nei giochi di questo tipo e pertanto era lecito attendersi siffatte qualità. Il cucciolo va sempre dove lo vogliamo mandare; dobbiamo però tener presente che il movimento è 'screen relative', nel senso che lo spostamento della telecamera cambia il punto di vista e quindi anche il tasto da utilizzare (sinistra, anziché destra, per esempio). ruotandola a piacimento.



Ogni tanto la precisione nei salti diventa indispensabile. Qui dovete zompare di iceberg in iceberg per non morire assiderati. Non fate del male al cucciolo!!!

DALMATA – CON SUCCHI DI FRUTTA

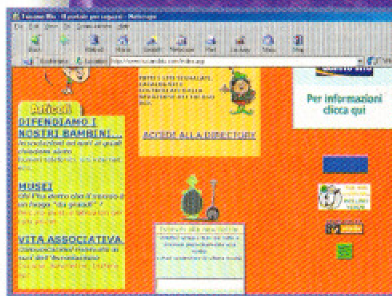
In definitiva, La carica dei 102 è un buon gioco, dotato di un'ottima grafica (seppur talvolta un po' spoglia) e di una giocabilità molto valida. Il gameplay è un po' ripetitivo, ma comunque in grado di mantenere abbastanza alto il livello d'interesse, che comunque non cala anche grazie a un livello di difficoltà calibrato in modo davvero valido. I venti livelli che lo compongono vi terranno impegnati per un bel po' e vi piacerà scoprirli tutti. Chi ha amato gli Spyro e A Bug's Life e apprezza i giochi carini con protagonisti teneri, sicuramente gradirà anche questo lavoro della Crystal Dynamics.





www.tucanoblu.com il portale dei ragazzi

Colgo l'occasione per segnalare un sito a tutti quelli che stanno leggendo la recensione di questo gioco; si tratta de Il tucano blu, il portale italiano per ragazzi. Chi ama i giochi come La carica dei 102 non potrà non apprezzare tucanoblu.com, che è un eccellente sito, ideale per tutti i ragazzi che, grazie a una interfaccia semplice e intuitiva, troveranno molte notizie interessanti. Non mancano una sezione per lo sport, un'altra per il cinema, una terza pagina dedicata ai libri consigliati. Tutti gli argomenti sono trattati con chiarezza e semplicità: per esempio, la parte con il calcio è di facile consultazione e presenta tutte le squadre, le classifiche, il personaggi. Ma si trovano anche l'informazione, l'attualità, la musica .



Planet Voto

80



A favore:
- Coloratissimo
- Teneroso
- Buona giocabilità

Contro:
- Qualche problemino con i movimenti della telecamera
- Le aree di gioco sono spoglie

Raccogliete gli ossi che incontrate. Dopo averne accumulati un po' sarete ricompensati. Oltre a quelli generosamente sparsi nell'area di gioco, i nemici sconfitti ne lasceranno gentilmente alcuni. Non perdetene nemmeno uno!

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Capcom	Picchiaduro	1-2	no	Dai 15 ai 30 anni

STREET FIGHTER EX3

Mazzate tante, divertimento poco...

di Stefano Vanini



PS2 VOTO

70

Un titolo old school con i personaggi cui tutti sono affezionati. Perde il confronto con **Tekken Tag** o **DoA2**; è sempre Street Fighter, ma non basta.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	7
Gameplay	7
Audio	7
Longevità	7
Originalità	6

E così siamo arrivati alla terza puntata della serie **EX** e lo abbiamo fatto sulla PS2. Un giorno qualcuno si prenderà la briga di fare luce (accuratamente) sui numeri di **Street Fighter**, le serie differenti e le varie sigle che hanno accompagnato ogni uscita dei titoli legati a questo importantissimo brand. Un giorno qualcuno, forse, lo farà. Non oggi. Non io. Oggi siamo qui per capire se il passaggio su PS2 ha giovato a **Ryu** e compagnia menante oppure se era meglio restare su PSX nella comoda sicurezza delle due dimensioni. Sì, perché la prima novità che si nota inserendo il CD nella PS2 è che i personaggi sono tutti **tridimensionali**, anche se non sono dotati del pieno 3D visto che a tutti manca il mitico **side step**. **EX 3** prende tutto il gameplay del suo prequel, le mosse e i personaggi aggiungendo l'opzione **Tag** che va tanto di moda, regalando un gioco dove le botte – quelle belle secche e ignoranti – la fanno da padrone.

A favore
- Tutti i personaggi di **Street Fighter** in uno scintillante 3D
- Fondali ben realizzati.
- Tante botte in allegria.

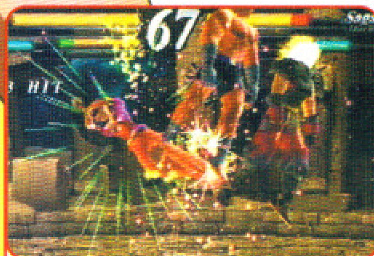
Contro
- Tridimensionalità limitata alla grafica e non al gameplay.
- Rallentamenti quando c'è un po' di folla sullo schermo.
- Opzione Tag Team non all'altezza di quanto visto finora. E sfruttiamola come si deve, questa PS2!!!

TI SPIEZZO IN DUE!

Alla corte di **EX3** sono arrivati proprio tutti, da quelli classici visti addirittura sul primo coin-op come **Ryu**, **Ken**, **Chun Li**, **Blanka**, **Guile**, **Dahlsim**, **Zangief**, **Vega** ai più recenti provenienti dai capitoli successivi, come quel simpaticone di **Skullomania**, **Cracker Jack**, **Doctrine Dark**, **Nanase**, **Byakku**, **Hokuto** e **Sharon**. Le novità non sono certamente eclatanti, ma bastano a entusiasmare i fan della serie che sicuramente non si faranno scappare questo titolo, anche se non mancano dettagli che potrebbero fare sollevare qualche sopracciglio.



Alcune inquadrature ricordano "dettagli" di Dead or Alive...



Le combo sono, come al solito, molto efficaci! In questo caso, guardate come volano gli avversari...

La Capcom porta su PS2 una delle sue serie di maggior successo. Non spaventa, e malgrado il fascino di un classico come Street Fighter, anche gli appassionati rischiano di essere delusi.

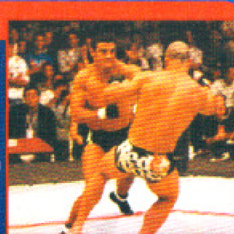
UNA BELLA GRAFICA, MA... LENTA

Guardando i lottatori che se ne stanno in posizione di guardia molleggiando sulle ginocchia, si resta stupiti dalla **qualità grafica** che esprimono, un livello che non ha oramai più nulla a che spartire con i vecchi layout su PSX (e ci sembra anche piuttosto normale...); ma proseguendo nel gioco si assiste a una fastidiosa serie di **rallentamenti**, soprattutto quando lo schermo si affolla di lottatori bramosi di menare le mani. In più, sembra proprio che le animazioni arrivino direttamente da **EX 2**, piuttosto che siano state rielaborate e magari arricchite da qualche novità. In buona sostanza **Street Fighter EX3** è proprio il gioco che EX2 avrebbe dovuto (e forse anche voluto) essere. Se a suo tempo il genere di hardware che ora lo supporta – tanto per dire, la PS2 - fosse stato disponibile, lo avrebbe certamente fatto schizzare letteralmente in vetta alle classifiche di vendita. Purtroppo le cose sono andate diversamente e ora ci troviamo dinanzi a un gioco che non sfrutta la potenza della PS2.

È decisamente troppo facile e offre poche **variazioni**. Queste ultime non sono particolarmente benvenute in casa picchiaduro, un genere dove la conservazione paga, ma dove chi non si aggiorna invece 'la paga' cara e salata, e dove soprattutto la **velocità** la fa da padrone. L'opzione **tag-team** aggiunge senza dubbio tutta una serie di elementi che nel primo capitolo erano mancati, ma che in questo caso credo che solo i fanatici collezionisti di tutto ciò che è targato Street Fighter potranno apprezzare alla grande; per gli altri c'è solo da attendere la nuova versione (che sicuramente, prima o poi, ci sarà...).

IL FIGHTING IN CARNE E SANGUE

Vogliamo parlare di gente che si mena sul serio? Beh, da qualche tempo l'Ultimate Fighting sta avendo un discreto successo anche qui da noi, per non parlare del mondo dei videogiochi. Come molti sanno si tratta di uno di quegli sport che possiamo definire estremi, nel senso che un altro aggettivo non può avere la stessa valenza per un'attività agonistica dove tutto – a parte morsi e dita negli occhi - è permesso. Non c'è dubbio che la realtà spesso supera la fantasia, dato che qualche anno fa gli anime dell'Uomo Tigre sembravano 'fantascienza' e oggi possiamo andare a vedere questi match dalla violenza impressionante anche in Italia. Solo per gli stomaci forti, però!



Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
EA Sport	Simulazione sportiva	1-2	sì	Dai 15 ai 35 anni

NBA LIVE 2001

La EA ancora a canestro!

di Stefano Vanini

A favore
- È indubbiamente il gioco migliore dedicato al basket NBA con licenza ufficiale
- IA ottima, tutti i giocatori sono riprodotti in maniera davvero convincente.
- C'è anche Kevin Garnett!

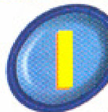
Contro
- Se vogliamo essere proprio cattivi, si può solo dire che non ci sono novità di rilievo rispetto alla versione PC, quindi la conversione è quasi perfetta.
- Controlli non sempre precisi...

PS2 VOTO

90

Cosa potevamo aspettarci dalla EA in un gioco di basket spettacolare? Se come me amate questo sport, non potete prescindere NBA Live!





'miei' Roosters, nonostante abbiano appena battuto la capolista bolognese, giacciono ancora nei bassifondi della classifica dell'Italbasket. Il mio cuore sanguina ancora, avvicinandomi così alle pene calcistiche del buon Lucio, e solo gli assi della NBA sono in grado di medicare, almeno un poco, ferite profonde...

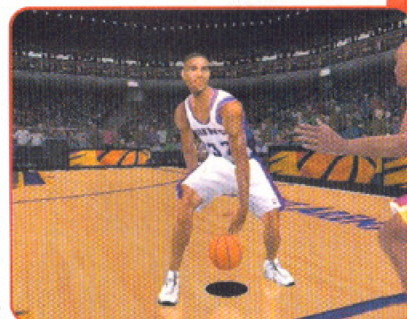
La serie **NBA Live** si è sviluppata nel corso degli anni arrivando puntuale all'appuntamento, migliorando ogni stagione piccoli aspetti che l'hanno resa la serie di maggior successo su console. Lo sbarco su PS2 non poteva che essere in grande stile: il tutto sembra essere decisamente valido, garantendo ore di grande divertimento pur non mancando di presentare alcuni piccoli difetti relativi al **gameplay** che allontanano il titolo dalla assoluta perfezione che ci si poteva aspettare da un brand consolidato come quello di NBA Live. La forza principale di **NBA Live** per PS2 risiede indubbiamente nella **grafica spettacolare** che dona ai modelli dei giocatori così come alle **panchine**, al **pubblico** e alle **arene** (almeno per quanto riguarda il parquet replicate in modo molto fedele) un livello di dettaglio e realismo mai visto finora, rendendo questo gioco attualmente il miglior titolo di basket presente sul mercato; persino le **espressioni facciali** o i **movimenti senza palla** sono stati sincronizzati con quanto succede sul campo, in modo che i giocatori si accusino di un fallo dopo il fischio dell'arbitro o tentino di discutere chiamate arbitrali che non ritengono giuste. Proprio le skin dei volti presentano risultati alterni: in alcuni casi (**Shaq** e **Kobe** su tutti) i giocatori saranno riconoscibilissimi, mentre in altri è necessaria una discreta dose di fantasia per identificare veterani come **Dan Majerle**, troppo 'secco' e lungocrinito rispetto alla sua controparte reale. Ma sono piccoli dettagli comparati con il generale ottimo livello del gioco, in grado di regalare grandi soddisfazioni sia a chi conosce il basket che ai 'giocatori della domenica'.

SCHEMA DUE... OCCHIO AL TAGLIO!

L'aspetto tecnico è curato in modo davvero valido e gli **schemi**, una volta imparati, sono una gioia da eseguire, con blocchi, tagli e tutto quanto una vera partita è in grado di offrire. Una delle modalità più interessanti è quella che prevede la possibilità di **bloccare un ruolo** e di controllare unicamente i giocatori che via via lo ricoprono nel corso della partita. In buona sostanza, se avete creato con l'**editor** dei giocatori la vostra controparte virtuale potete giocare come in **Libero Grande**, preoccupandovi certamente del risultato finale e giocando per la squadra, ma con un occhio più da 'veneziano' per quanto attiene alle vostre **statistiche**, un altro aspetto che la EA tiene sempre in grande evidenza nei suoi titoli sportivi. Eppure, non è tutto oro quello che luccica!

COSA C'È CHE NON VA?

Mi è molto difficile trovare difetti a questo gioco per una serie di ragioni non prescindibili dall'amore che nutro per la serie NBA Live; difetti che non creano problemi incredibili in fase di gioco, ma che si avvertono. **Controllo**. Ecco la parola magica. Nel corso degli anni si sono aggiunte sempre nuove modalità, dal **turbo** alla possibilità di chiamare gli **schemi**, dai **ganci** ai tiri con **esitation**, i tasti del pad sono stati tirati in ballo tutti quanti e 'alla fine della fiera' capita che non rispondano in modo adeguato ai comandi, impedendo di realizzare compiutamente le azioni che si hanno in mente. Una delle caratteristiche che faceva di NBA Live un capolavoro erano proprio i controlli affidabili e reattivi, mentre ora le sbavature si avvertono.



▲ *La replica dei gesti tecnici è perfetta anche aumentando lo zoom della telecamera.*

DE-FENCE! DE-FENCE!

E dopo le bacchettate ecco le carezze... **NBA Live 2001**, malgrado tutto, non ha comunque rivali: l'**audio** è ottimo, le **animazioni** rullano, lo spettacolo c'è e ci si diverte davvero tanto. Le **statistiche** sono come sempre ottime e consentono di analizzare la prestazione della propria squadra nei minimi dettagli e di capire dove si deve migliorare. Anche la gestione dei **contratti** è interessante e può dare soddisfazioni: scambiare **Kevin Garnett** con un brocco qualsiasi dei Toronto Raptors ora è possibile!

RAPTORS VIA DA TORONTO!



Toronto rischia di perdere la sua franchigia a pochi anni dalla formazione. Il presidente della squadra ha infatti richiesto e ottenuto dal commissioner della NBA il permesso di valutare nuove sedi disponibili ad accogliere i transfughi dalla metropoli canadese che non sembra avere mai accettato in pieno la presenza di un team di basket, preferendo recarsi al palazzo del ghiaccio per seguire le gesta dei Maple Leafs, storica squadra di hockey. Le ultime stagioni, pur presentando un bilancio sportivo positivo, non hanno mostrato l'aumento di presenze pronosticato facendo registrare perdite milionarie (in dollari...) e convincendo la dirigenza a cercare nuove alternative.

Roster aggiornati, intelligenza artificiale migliorata, grande divertimento nel gioco in doppio... Due punti per la EA!

PROVA PLANET

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Ubisoft	Racing	1-2	sì	Dai 15 ai 40 anni

REVIEW PS2

Veloci e tecnici

F1 RACING CHAMPIONSHIP

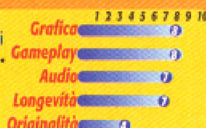
di Lucio Prosperi

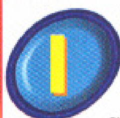
Avete ancora voglia di simulatori di Formula 1 o ne avete abbastanza? Se alla prima risposta avete barrato la casella "Sì", allora questo gioco fa al caso vostro.

PS2 VOTO

83

Buon simulatore di Formula 1, che si avvale di un ottimo sistema di controllo ma penalizzato dalla presenza dei piloti della passata stagione.





I campionato di Formula 1, stagione 2000/01, è appena cominciato e per tutti i tifosi della **Ferrari** le cose si sono messe fin da subito decisamente bene: vittoria di Schumacher in Australia e primo posto nella classifica costruttori. Oh, ma cosa vedo? Purtroppo il gioco in questione non permette di affrontare la corrente stagione, ma vi costringerà a tornare a quella passata… soliti problemi di diritti, ovviamente. Questo si traduce in un minor coinvolgimento, anche se rigiocarsi l'annata del trionfo della Rossa può regalare le sue soddisfazioni.

NOVITÀ IN VISTA

Il menu delle **opzioni** offre finalmente un paio di novità, regalando una ventata di aria fresca in un panorama di Campionati, Time Attack e Single Race. Le new entry sono costituite da una modalità **Scuola guida** e da una **Scenario**. Nel caso della scuola, vi troverete a dover superare un certo numero di prove, in modo da impratichirvi con il **sistema di controllo** e i tempi di reazione della monoposto. In ogni stage dovrete sbagliare il meno possibile, soprattutto perché il vostro **istruttore** sarà severissimo e punirà ogni vostro errore – soprattutto le uscite di strada – facendovi ricominciare da capo! La modalità scenario, invece, vi metterà a disposizione tutta una serie di **obiettivi** da raggiungere… basati sul reale andamento delle gare dell'anno scorso. Dovrete, tanto per fare un esempio, raggiungere una determinata posizione in **classifica**, ottenere la **pole position** e così via. Non si tratta – è vero – di un'innovazione clamorosa, ma comunque è meglio di niente, anche



La visuale dall'esterno mette in risalto l'eccessiva 'squadratura' della monoposto.

perché stiamo pur sempre parlando di un simulatore di Formula 1 e più di tanto non si può pretendere.

VELOCI E PRECISI

Prima di scendere in pista avrete la possibilità di settare la vostra vettura, accedendo dalla sezione del **pit stop** alle varie **caratteristiche** dell'auto: pneumatici, sospensioni, marce, freni e così via. Potrete poi valutare la bontà delle vostre scelte affrontando due sezioni di **prove libere**, le **qualificazioni** e il **warm up**. Insomma, prima di arrivare alla gara avrete modo di 'farvi le ossa' in pista. Ovviamente, se detestate preoccuparvi di queste cose potete tranquillamente lasciare il set up di default e correre. Prima di ogni Gran Premio assisterete anche a una dettagliata descrizione del tracciato, grazie a un mix tra filmati e commenti (in italiano). L'utilità del tutto è relativa, ma sicuramente fa una certa scena ed è piacevole a vedersi. Dal punto di vista **grafico** l'impatto con la pista è decisamente buono, soprattutto per l'ottima caratterizzazione dei vari **circuiti**. Si vede che c'è stata grande attenzione nel tentativo di riprodurli al meglio ed effettivamente anche quelli più complessi (**Montecarlo** su tutti) sono resi in modo impeccabile. Meno entusiasmante la realizzazione delle monoposto che, con la visuale esterna, appaiono un po' troppo squadrate e poco dettagliate, mentre quella interna mette in risalto una certa spigolosità del musetto. Visto che siamo in argomento visuali, **F1 Racing Championship** ne offre **quattro**: due dall'esterno, una dal davanti e una con la visuale della testa del pilota e del musetto anteriore. Quest'ultima è quella che regala la sensazioni migliori: buona visibilità del tracciato, realismo e un'ottima sensazione di velocità.



Prima di ogni curva vi verrà segnalato il grado di difficoltà.

BANDIERA A SCACCHI

L'aspetto sonoro è assolutamente nella norma, con gli effetti del **motore** tutto sommato discreti e una certa cura generale. Molto meno efficace l'inserimento del parlato: non si tratta di un commento alla gara, ma semplicemente delle **comunicazioni dai box**. Peccato che siano assolutamente sporadiche e soprattutto in un italiano sgrammaticato e involontariamente ridicolo. Va beh, il fatto che siano sporadici li rende anche non particolarmente fastidiosi… In generale, dunque, **F1 Racing Championship** (a proposito, complimenti per l'originalità del titolo!) si dimostra un buon gioco, simulativamente ben realizzato e tutto sommato divertente. Se non vi disturba il fatto di controllare i piloti dell'anno passato, indirizzatevi compatti verso il prodotto **Ubi Soft**.

A favore
- Buona realizzazione grafica
- Circuiti ottimamente riprodotti
- Ottimo sistema di controllo

Contro
- Macchine e piloti della passata stagione
- Commento in italiano poco ispirato

REPLAY CHE PASSIONE!

La modalità replay di F1 Racing Championship è realizzata in modo davvero interessante. Avrete a disposizione ben cinque telecamere, che potrete gestire utilizzando i tasti dorsali e modificare le inquadrature. Molto interessante anche la presenza di due indicatori che vi mostreranno quanto avete tenuto premuto il pedale dell'acceleratore e quello del freno. Semplicemente molto ben fatto!





Casa:	Genere:	N° giocatori:	Periferiche:	Uscita prevista:
SCEE	Simulazioni varie	1	Joystick analogico e Dual Shock	26 aprile 2001

SKY ODYSSEY

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Se c'è qualcuno ancora convinto che un simulatore di volo non possa essere divertente, alzi la mano. È semplice: basta aggiungere alla ricetta originale un po' d'avventura alla Indiana Jones e cospargere abbondantemente di bonus. Shakerate con la forza di una corrente d'aria e servite con fetta di limone. Ma a parte.


ky Odyssey è una bellissima avventura. Non c'è l'ombra di schermate fisse che si alternano e l'azione abbonda, quindi i due canoni principali degli adventure sono stati sconvolti. Eppure Sky Odyssey è un'avventura, una di quelle che hanno il sapore di vecchio, delle grandi imprese compiute da uomini come Lindberg o i Fratelli Wright. I riferimenti ai pionieri del cielo non sono casuali: in Sky Odyssey l'avventura si svolge totalmente in cielo, se si escludono i punti in cui bisogna atterrare e decollare. Questi non sono pochi, a dispetto della quasi totalità dei simulatori di volo arcade che di queste emozionanti sezioni ci hanno sempre privato. In effetti il decollo e l'atterraggio sono due momenti focali nella vita (leggi: partita) di un simulatore di volo; il più delle volte sono proprio questi due momenti che sanciscono la differenza fra un simulatore di volo 'reale' e uno arcade: questi ultimi si fanno spesso beffe di alcune leggi della fisica come la portanza. In realtà su console non si è mai visto un simulatore di volo accurato come succede su PC, macchina che ha tuttora le capacità di creare condizioni molto più reali di quanto possa fare una console. Ma in virtù del fatto che le barriere tecniche tra le diverse piattaforme stanno cadendo e per una politica di 'villaggio globale', ci piace poter (finalmente) paragonare i giochi per console a quelli PC.

L'AEROMAPPA DELL'AEROTESORO!

Sky Odyssey vi porta alla ricerca di un misterioso tesoro sperduto in un arcipelago, sepolto sotto chissà quale monolito di cui dovrete trovare l'ubicazione. Per farlo dovrete comporre una mappa, raccogliendone i pezzi sparsi sulle isole dell'arcipelago in questione. Attraverso una serie di missioni raccoglierete i pezzi della mappa facendovi strada attraverso la peggior serie di ostacoli naturali che pilota abbia mai visto: c'è tutto, dal volo tra i canyon sbatacchiati dalle correnti d'aria all'atterraggio sulla portaerei nel mezzo di una tempesta: la scommessa definitiva per la vita di un pilota! Volerete tra le stalattiti dentro caverne sotterranee, vi rifornirete in volo da un treno seguendolo nelle gallerie e vi dovrete orientare in un labirintico dedalo di rocce. Questi sono solo alcuni degli ostacoli che il gioco ha in serbo per voi, ostacoli che dovrete superare dimostrando la vostra destrezza nel volo aiutati da alcune modifiche che potrete apportare agli aerei...



La strumentazione è ridotta al minimo: velocità, altezza, benzina, manetta, radar e carrello.

ALLA FACCIA DEL GIROSCOPIO!

Inizialmente avrete a disposizione tre aerei di diverso tipo: un biplano, un aereo a reazione e uno a elica dei tempi della Guerra. Come vuole la prassi, proseguendo sbloccherete diverse feature e tra queste ci sono altri aerei con i quali migliorare i vostri risultati. L'hangar a vostra disposizione è piuttosto ampio e comprende aerei diversissimi tra loro: a reazione, a elica, un bombardiere stealth e persino un girocottero: un sedile con le ruote al quale è stata applicata un elica. Il bonus finale è rappresentato da due UFO (uno dorato e uno argentato), con i quali c'è veramente da divertirsi: il gioco riproduce tanto fedelmente la fisica degli elementi quanto le differenze nei modelli di volo che sottostanno a queste leggi. Quindi, se avete volato per tutto il gioco con un biplano, lento e difficile da controllare, immaginate cosa potrete fare con un UFO nelle vostre mani, velocissimo e in grado di compiere acrobazie... 'spaziali'!



Alcune visuali, come questa e quella dall'alto, sono tanto appariscenti quanto inutili ai fini del gioco.

HANGAR

Le modifiche che potete fare al vostro apparecchio sono tantissime e ognuna di esse influenzerà il modello di volo, se si esclude la sezione 'artistica' nella quale potrete colorare l'aereo a piacimento. Cambiando il motore modificherete le prestazioni di velocità; cambiando le ali modificherete la guidabilità e così via. Esiste quindi una scelta praticamente infinita di aerei: costruirli sta a voi!



SKY CANVAS

Una delle tante modalità di gioco vi permette di pitturare il cielo come avete visto fare alle Frecce Tricolori o ai Blue Angels. Seguendo il tutorial, imparerete a volare aprendo e chiudendo il rubinetto del fumo, scrivendo così nel cielo quello che volete. Sbizzarritevi!





Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Acclaim	Racing	1-2	No	Dai 12 ai 25 anni

RC REVENGE PRO

Il mini-mondo delle mini-macchine

di Lucio Prosperi

Per tutti gli amanti del mini-racing, la Play2 apre le porte degli innumerevoli mondi di Lilliput...

PS2 VOTO

72

Un giochino divertente e senza grosse pretese, penalizzato da una grafica un po' confusa e un sistema di controllo perfezionabile



Un paio di anni fa uscì un 'simulatore di macchinine radiocomandate all'apparenza senza grosse pretese, ma che si impose come uno dei titoli più divertenti di sempre: stiamo parlando di **Re-Volt**. A onor del vero, la versione PSX non riusciva a regalare lo stesso divertimento di quella PC, ma tanto è bastato per sperare che questo **RC Revenge Pro** riuscisse a bissare il successo, sfruttando la potenza del Principe Nero. Purtroppo questo avviene solamente in parte, e il nuovo nato in casa **Acclaim** si dimostra un prodotto solamente discreto... Ma procediamo con ordine.

UN GIRO NEL CASTELLO DEGLI ORRORI

Il menu principale è piuttosto ricco e permette di selezionare molte opzioni, tra le quali spiccano il **tipo di gioco** e le **vetture**. Nel primo caso la vostra scelta potrà orientarsi verso una **corsa singola**, il **time trial**, la **sfida** contro un avversario umano o il **campionato**. Quest'ultimo vi consentirà di affrontare un primo blocco di percorsi, alla fine dei quali dovrete aver totalizzato un certo numero di punti per procedere. Scontato dire che le varie prove saranno di difficoltà crescente e caratterizzate da **ambientazioni** molto varie: vi troverete a gareggiare all'interno di un **cimitero**, di una **base spaziale** o addirittura in un enorme **lago artificiale**. Una delle peculiarità di **RC Revenge Pro** è quella di mettervi alla guida di moltissimi mezzi diversi; e non stiamo parlando semplicemente di differenti tipi di macchinine, ma anche per esempio di **motoscafi** (come nel succitato stage acquatico). Questo conferisce una varietà sconosciuta al predecessore, soprattutto perché i mezzi diversi sono contraddistinti da un sistema di controllo proprio. Anche la scelta iniziale della vettura contribuisce a modificare lo stile di guida: ognuna, infatti, è definita da tre valori negli attributi di **velocità**, **accelerazione** e **tenuta di strada**. Tanto per fare un esempio, scegliendo la mini auto da **Formula1** godrete di un'accelerazione incredibile, ma faticherete non poco a tenerla in pista; optando per l'**auto d'epoca**, invece, sarete più lenti ma non avrete problemi di manovrabilità.

All'interno delle varie piste, poi, non mancano un sacco di **bonus** che potrete raccogliere giro dopo giro. Il bello della cosa è che si tratta di power up geniali e assolutamente casuali, perciò non saprete mai quello che vi attende...



Avrete a disposizione un sacco di power up diversi e molto divertenti.

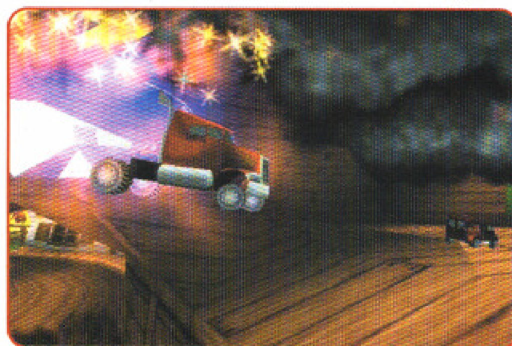
VADO A SINISTRA, VADO A DESTRA

Una volta in pista, purtroppo, il gioco rovina (in parte) le premesse, soprattutto a causa di una realizzazione grafica non impeccabile. Le **vetture** sono abbastanza ben fatte, anche se non particolarmente definite, mentre le **piste** sono troppo colorate a tal punto da risultare confuse. Spesso, infatti, vi capiterà di non raccapezzarvi e di perdere completamente il senso dell'orientamento (con risultati devastanti, specialmente nei tracciati ricchi d'acqua). Purtroppo la piccola **mappa** presente in basso a sinistra non aiuta, e finché non s'imparano le piste a memoria risulta frustrante vedersi sfuggire gli avversari solamente perché non ci si riesce a orientare. Tutti i tracciati sono pieni zeppi di **elementi grafici** decorativi che in molti casi non fanno altro che ingenerare ulteriore confusione. Insomma, un po' più di sobrietà e chiarezza sarebbe stata senza dubbio ben accetta!

Nubi minacciose si addensano anche attorno al **sistema di controllo**, soprattutto in relazione ai tempi di risposta decisamente lenti. La cosa è molto fastidiosa all'inizio, poi s'impara a regolarsi di conseguenza e il tutto migliora.

HO LE BATTERIE SCARICHE

In altre parole, il primo impatto con **RC Revenge Pro** è tutt'altro che positivo: sistema di controllo irritante, grafica confusa...Se però si ha la pazienza di andare oltre si comincerà ad apprezzarne la qualità principale: il **divertimento**. Giocare, infatti, è piacevole, e l'elevatissimo numero di piste e vetture regala una certa longevità. Siamo dunque davanti a un prodotto tutt'altro che privo di difetti, ma che comunque piacerà a chi apprezza il genere.



Il camion è lento ma ha un'ottima tenuta di strada. È la scelta ideale per chi non ha grande esperienza con il gioco.

LA PISTA BLU DI VELLUTO

Una quindicina di anni fa uscì una pista per biglie componibile, caratterizzata dalla presenza di un sacco di pezzi diversi, rivestiti da un seducente vellutino blu. I pezzi si incastravano tra loro come un puzzle. Ebbene, nell'editor di RC Revenge Pro avrete a disposizione qualcosa di molto simile e potrete realizzare i tracciati dei vostri sogni, inserendo un numero incredibile di varianti, rettilinei, ponti e curve. Questo editor è davvero realizzato in modo impeccabile ed è di facile utilizzo. Da provare!

A favore
- Tracciati molto vari
- Divertente
- Un sacco di piste e macchinine segrete

Contro
- Spesso non si capisce dove andare
- Sistema di controllo non esente da pecche
- Grafica un pò confusa

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Konami	**Simulazione** sportiva	1-2	no (solo inglese)	Dai 16 ai 35 anni

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Conoscevo uno che faceva il samurai...

di Stefano Vanini

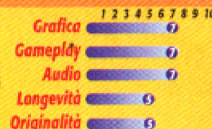
A favore
- È stato realizzato un vero simulatore di 'scontro con katana', con pause nel combattimento e fasi di studio; insomma, ce le si dà con stile.
- Finalmente ci si prende a bastonate in un ambiente davvero tridimensionale.

Contro
- L'avversario è sempre lo stesso! Uno per dojo, ma sempre uguale.
- Poche mosse e combo di soli tre colpi.
- Plot inesistente, un sacco di statistiche per il protagonista, ma l'utilità non si avverte quasi.

PS2 VOTO

70

Un'altra occasione persa per realizzare un gioco valido su PS2 avendo buone idee e mezzi tecnici adeguati. Pur non facendo impazzire può piacere...



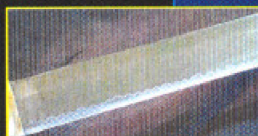
La Light Weight Studios abbandona la Square, ma si lascia alle spalle anche quanto di buono aveva mostrato con la serie Bushido Blade.

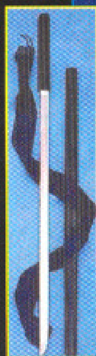


Quando ho inserito per la prima volta **Kengo** nella PS2 redazionale ero sulle spine. Scontri all'**arma bianca** nel Giappone medioevale mi portavano a essere piuttosto gasato: ok, basta che ci siano armi bianche e Medioevo e io mi gaso a priori... Dopo poco più di un'ora di gioco mi sono ritrovato con l'entusiasmo spento e il tipo di gas che ti rimane dopo la fagiolata piccante di Pitone.
Eppure **Kengo: Master of Bushido** non è affatto un brutto gioco, ma tutto considerato (i soldi che si spendono e il monte ore che il gioco è in grado di offrire) lascia l'amaro in bocca per una serie di ragioni; i presupposti che si erano visti in **Bushido Blade** sono stati del tutto accantonati, dato che qui si può colpire senza preoccuparsi assolutamente del codice di combattimento dei retti samurai, finendo per comportarsi come il peggiore camallo armato di un tubo di piombo, piuttosto che uno studente dotato di una **katana di legno**. Legno? Ebbene sì, cari miei, il gioco si svolge tutto all'interno dei diversi **dojo** che dovrebbero preparare il samurai nelle arti della guerra, senza una soddisfacente giustificazione di plot e senza nemmeno spargere un po' di sangue, che non fa mai male. Intendiamoci, la **grafica** è buona grazie alle doti dell'eccellentissima PS2, con **fondali tridimensionali** piacevoli e in perfetto stile nippo-medioevale – anche se forse con colori un poco spenti –, le **animazioni** raggiungono la sufficienza e l'audio fa la sua parte, ma...

UNA SPADA PER TUTTE LE STAGIONI

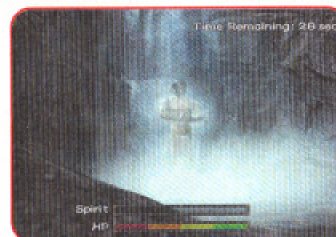
Tra i tanti accessori che comprendevano la divisa del samurai vi erano alcuni oggetti assolutamente fondamentali come la katana. Assimilabile a una sciabola per forma e peso, questa spada possedeva caratteristiche uniche che la rendevano strumento d'offesa davvero formidabile; quelle da parata degli shogun, invece, costituiscono ancora oggi uno dei pezzi d'antiquariato più richiesti sul mercato asiatico. In Italia diverse armerie mostrano in vetrina repliche più o meno fedeli delle katane più note, per la gioia degli appassionati e di chi è abbastanza tamarro da esporla sul proprio camino.





COSA C'È CHE TI RODE?

La fagiolata non c'entra niente. È che quando si perdono occasioni come questa resta una grande delusione dopo l'entusiasmo iniziale e salgono mille domande. Perché non si è ridotta la parte dei dojo in favore, che so, di un bello **slice'em up**, magari a scorrimento? Perché le **statistiche** non servono quasi a niente? Perché gli **avversari** sono sempre tutti uguali? Eppure ci sono un bel po' di modelli tra cui scegliere all'inizio e altrettanti da sbloccare; con un poco di lavoro in più si sarebbero potuto variarli leggermente e regalare un pizzico di diversità agli scontri, ma non è stato fatto.
Il gioco ci presenta comunque tre modalità - **Single Player**, **Tournament** e **Versus** - quest'ultima per combattimenti contro **avversari umani**. Chiaramente il gioco in singolo è il vero centro di tutto: dopo aver scelto il proprio carattere si procede alla selezione del **dojo** dove farsi (o mischiarsi, questo aspetto è tutto nelle nostre mani...) le ossa. Le abilità da migliorare sono **sei** e vengono accresciute man mano che si progredisce nella serie di lezioni; al superamento di una lezione, e dal conseguente apprendimento di una **tecnica**, ne segue un'altra e così via fino alla sezione dedicata ai **test**, scontri in successione con avversari sempre più forti che introducono il combattimento con il **sensei** che, a sua volta, sblocca l'accesso a un altro dojo. Praticamente il tutto si riduce a una serie continua di match, sessioni di pratica e allenamento senza, come detto, un minimo di trama che li giustifichi; inoltre, a peggiorare le cose interviene il fatto che nelle sezioni di allenamento, una volta capito cosa fare e come farlo, il divertimento muore in fretta e in men che non si dica ci si trova a guardare il **cronometro** che governa la durata della sessione. Punto. Il gioco, in soldoni, è tutto qui. Dal punto di vista del gameplay, e con un occhio attento alle **mosse**, ci si accorge che malgrado la possibilità di editare le **combo** a disposizione scegliendo quelle che si vogliono utilizzare volta per volta, si arriva a un massimo di **sedici**, purtroppo mai utilizzabili tutte in un singolo incontro, ma unico strumento efficace per vincere i combattimenti.
Ne consegue che, purtroppo, la **strategia** se ne va a pallino abbastanza in fretta, riducendo ogni match a un frenetico quanto insensato accanimento sul pad nella speranza di ottenere qualche combinazione vincente; inoltre il **controllo** non è sempre facile, e occorre un po' di pratica per comandare il proprio samurai come si deve.



Una delle sessioni d'allenamento più... rinfrescanti!



Vogliamo farci del male? Facciamocelo come si deve!

P R O V A   P L A N E T

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Agetec	Gioco di ruolo	1	sì	Dai 15 ai 35 anni

EVERGRACE

Un altro gioco di ruolo che non centra l'obiettivo...

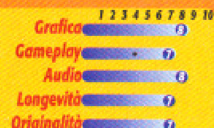
di Stefano Vanini

Ancora un'occasione sprecata per vedere le grandi doti della PS2 utilizzate al meglio, soprattutto per quanto riguarda la grafica e il frame rate. Ritenta, sarai più fortunato...

PS2 VOTO

75

Darius e Sharline sono carini, ben realizzati e tutti tridimensionali, ma non hanno lontanamente la classe di Squall o Aeris!



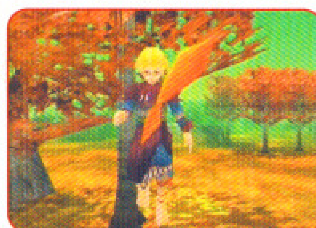
Prova oggi, prova domani, prima o poi capiterà che qualcuno la imbrocchi! Anche in questo caso, malgrado alla Agetec ce l'abbiano messa davvero tutta, non sembra proprio di trovarsi dinanzi all'RPG definitivo, a causa di una serie di problemi che forse un beta testing più approfondito poteva risolvere. Evergrace è il classico gioco di ruolo con una buona dose d'azione (alla Final Fantasy, tanto per dare un'idea) che non sembra riuscire a sfruttare le potenzialità della PS2 al suo massimo, presentando comunque un mondo magico dove mistero, avventura e ricerca la fanno da padrone; appunto questi sono gli elementi cardine su cui viene costruita la trama che vede due eroi – maschio e femmina – seguire due percorsi narrativi differenti per scoprire la natura degli strani simboli che appaiono sul dorso della loro mano destra. Pur non presentando interazione diretta con la trama, che non segue le scelte del giocatore, ma piuttosto le piega alle sue necessità, Evergrace regala un insieme sostanzialmente piacevole, anche se lungi dagli standard cui siamo abituati su PSX. Mutuando l'ispirazione da 'altri' titoli, sarà possibile prendere il controllo dei due personaggi, swappando da uno all'altro a seconda delle locazioni e del punto della trama raggiunto dai caratteri.



Con questa faccia, questa calvizie e questo sguardo... questo tizio può essere un buono?

FACCIAMO A BOTTE!

Uno dei pregi di questo Evergrace risiede proprio nel sistema di combattimento che, affidandosi al pad analogico, consente di calibrare la forza da impiegare negli attacchi tenendo premuti i pulsanti, in modo da ottenere attacchi veloci ma in grado di causare danni lievi oppure vere e proprie mazzate ovviamente dalla genesi più lenta. Lungo il cammino verso la meta è evidente che molti saranno i nemici che incontreremo,



I personaggi non giocanti che incontrerete vi daranno utili indicazioni, come questo putto volante...

ma contrariamente ad 'altri' giochi (allora, avete capito a cosa facciamo riferimento?) i combattimenti casuali non saranno obbligatori, potendo scegliere se buttarsi nella mischia o evitare lo scontro ignorando mostri o nemici. Certo, c'è un prezzo da pagare per evitare la rissa, e purtroppo è piuttosto alto. Gli avversari, che siano strani cinghiali senza faccia o nemici volanti, se ne vanno in giro armati come pochi e quando vengono sconfitti abbandonano sul campo ogni ben di Dio che altrimenti dovreste comperare a caro prezzo. Proprio il discorso relativo alle armi, agli incantesimi e alla loro 'customizzabilità' è uno dei punti forti del gioco. Con un minimo di esperienza sarete infatti pronti per ogni evenienza, riuscendo a scegliere la migliore combinazione mazzate-magia per ogni nemico che, si sa, ha i suoi punti forti e quelli deboli; vogliamo parlarne? I nemici

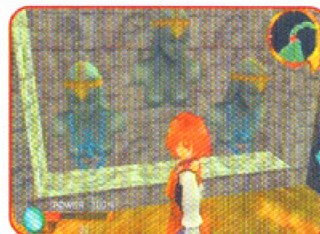


Il luogo dove si risveglia il personaggio femminile è una cameretta accogliente... Certe tipe hanno tutte le fortune!

sono troppo prevedibili! Dopo il terzo attacco avrete capito con quale frequenza colpiscono e potrete averne ragione in un attimo, insomma farete una strage...

TRE DIMENSIONI

Uno dei punti che sembra essere diventato fondamentale nella valutazione di un gioco (e su PS2 ci mancherebbe pure altro!) è il motore grafico, e in Evergrace possiamo dire che ci troviamo dinanzi a un engine di tutto rispetto, considerando che gestisce senza particolari incertezze vasti ambienti completamente tridimensionali, molto



Opere d'arte senza guardiani. Dov'è la fregatura?

colorati e con texture complesse, che forse avrebbero meritato un po' più di attenzione ma che tutto sommato fanno il loro lavoro. Qualche sfarfallio di troppo non rende giustizia e porta a essere piuttosto ingenerosi con un titolo che anche dal punto di vista del background non sembra proprio fare gridare al miracolo per via della trama, malgrado una pletora di personaggi non giocanti ben riusciti e molto utili, tutti dotati di una caratterizzazione vincente e di un doppiaggio molto buono. Tutto sommato Evergrace passa per un titolo decente che avrebbe certamente meritato tempi di sviluppo più lunghi, una migliore attenzione all'aspetto grafico (inteso come resa sullo schermo e tutto quello che ne consegue) e magari di un precedente e approfondito studio sul kit di sviluppo PS2 per sfruttarne a pieno le potenzialità... Da amante dei giochi con i 'numerini' non mi sento di consigliare questo titolo, anche in considerazione del fatto che è appena arrivato sugli scaffali Final Fantasy IX, che sulla PS2 fa sempre la sua figura!

A favore
- Un mondo fantastico davvero ben realizzato e un audio sopra la media grazie a un doppiaggio convincente.

Contro
- Nemici poco riusciti e un grafica in linea con quanto visto finora su PS2, quindi... non soddisfacente.

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Periferiche:	Uscita prevista:
Midas Interactive Ltd.	Azione 3D	1-4	Dual Shock (analogico e vibrazioni)	23 aprile 2001

OPERATION WINBACK

di Luca Di Bella

Operation Winback porta sugli schermi della Playstation 2 tutta l'azione e la tensione di una disperata missione anti-terrorismo: riusciranno Jean Luc Cougar e gli agenti della SCAT a bissare il successo ottenuto nel 1999 sulla versione N64?

Due anni fa suscitò l'entusiasmo di tanti possessori di Nintendo 64; adesso sbarca su PlayStation 2, con le stesse ambizioni di successo ma un aspetto grafico decisamente più accattivante: stiamo parlando di **Operation Winback**, l'action 3D della **Midas** che ci porta nel bel mezzo di un'operazione anti-terrorismo di vitale importanza per la salvezza dell'intero pianeta. Infatti, nei panni di **Jean Luc Cougar**, membro della squadra speciale **SCAT**, dovremo sgominare una banda di terroristi, i sedicenti **Crying Lions**, e, cosa più importante, recuperare il **Gulf**, arma satellitare dall'enorme potenziale caduta in mano alla banda criminale.

È evidente che la trama alla base di **Operation Winback** non è certo anni luce avanti quanto a originalità, ma il titolo della Midas tenta di supplire a questa mancanza con un'azione di gioco frenetica e coinvolgente, alla quale si sommano grafica e audio di ottimo livello.

L'ARTE DEL FARSI OMBRA

Ma andiamo con ordine. Lo stile di gioco ricalca fedelmente quanto si era già visto nella versione N64 ed, evidentemente, risente in un certo qual modo dell'influenza del bestseller **Metal Gear Solid**: infatti, oltre alle classiche fasi di **combattimento** con e senza armi grande risalto è dato alle capacità di **infiltrazione** del nostro Jean Luc, abilissimo nel muoversi senza farsi vedere, camminando rasente ai muri e nascondendosi dietro ogni barriera possibile e immaginabile, nel tentativo di cogliere i nemici alla sprovvista.

Basta una pressione del tasto **Q** e il nostro eroe si appiattirà contro la superficie più vicina, pronto a freddare l'incauto terrorista di turno. Un'azione di gioco del genere è necessariamente legata ai movimenti di telecamera possibili. In questo, **Winback** è abbastanza avanti: lo stick di destra, infatti, permette di ruotare l'inquadratura di **360 gradi**, consentendo al giocatore di monitorare al meglio l'ambiente intorno al protagonista, mentre una pressione del tasto **R3** allinea il punto di vista con quello di Jean Luc. Poter gestire in maniera così libera i movimenti di telecamera è molto utile, soprattutto quando il nostro eroe attende, spalle al muro, un nemico in avvicinamento (anche se, ammettiamolo, non è molto realistico che il fido Jean Luc riesca a stare nascosto dietro a un muro e osservare contemporaneamente quel che accade alle sue spalle… Chiaroveggenza?).

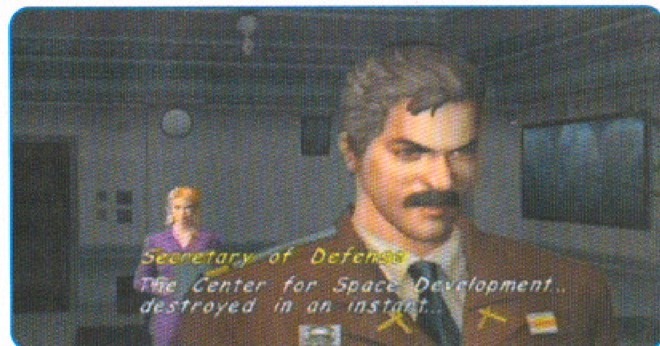


Colpire e scappare: il fido Jean Luc applica la tattica della guerriglia!

TROPPO BRAVI NOI... O TROPPO TONTI GLI ALTRI?

Quanto all'**IA del nemico**, i programmatori della Midas affermano che sarà ampiamente affinata rispetto alla vecchia versione per N64… Siamo fiduciosi, anche se, a onor del vero, ci è capitato di correre incontro a un terrorista che ci rivolgeva le spalle (e che fissava una parete vuota!) senza che questi accennasse una minima reazione (e dire che nel campo delle protesi acustiche si sono fatti passi da gigante!).

Per quel che riguarda la grafica, **Winback** se la cava egregiamente: i **personaggi**, curati in ogni dettaglio, sono mossi da un numero di poligoni quasi 10 volte superiore a quelli della versione N64, e **ventimila** sono i poligoni che compongono ogni sfondo. Anche le **scene animate** sono molto curate, i personaggi parlano muovendo labbra e mascelle e cambiano espressione secondo le circostanze. L'**audio** è di buon livello, con sequenze animate interamente parlate in **inglese**, anche se abbiamo l'impressione che le voci dei protagonisti siano un po' troppo 'enfatizzate' (ma questa non è una novità, dopotutto… o no?).



Una scena dell'introduzione animata: come potete vedere il livello di dettaglio è molto elevato.

MODALITÀ DI GIOCO

Per quanto concerne le modalità di gioco, sono previste, oltre ovviamente al single player (4 aree con 31 livelli e 3 diversi finali), modalità multiplayer e Bot: nel primo caso, si tratta di sfidare fino a tre altri giocatori in deathmatch all'ultimo sparo, mentre il Bot consente di sfidare sette personaggi (scelti da un totale di 28 diversi, alcuni dei quali già boss di fine livello nella versione single player).

Le prime impressioni su Winback sono certamente positive: attendiamo al varco il gioco della Midas, la cui uscita è prevista per il 23 Aprile. Restate sintonizzati…



Casa: **Swing Entertainment**	Genere: **Sparatutto spaziale**	N° giocatori: **1**	Traduzione: **no**	Target: **Dai 17 ai 32 anni**

I bei vecchi tempi andati!

SILPHEED- THE LOST PLANET



di Lucio Prosperi

Uno sparatutto come quelli che spopolavano nelle sale giochi fino a qualche anno fa. Veloce, ignorante e frenetico... in una sola parola divertente! Cosa volete di più? (vi risparmio il banale riferimento all'amaro...)

PS2 VOTO

87

Uno sparatutto spaziale frenetico che non v'impegnerà neanche una cellula cerebrale ma vi farà divertire tantissimo!



Una decina di anni fa uno dei generi che andava per la maggiore era quello degli **sparatutto** d'ambientazione **spaziale**. In sala giochi, sulle console a 8/16-bit e sugli home computer una garanzia era costituita dai titoli che avevano come protagonista una **piccola astronave** lanciata contro un'orda inferocita di alieni, che disponevano di tutti gli ultimi ritrovati della tecnologia. Questi shoot'em up – che si sviluppavano sia in verticale che in orizzontale, quando non in entrambi i modi alternati – con il passare del tempo diventarono sempre più rari (forse perché ormai si era già visto tutto), fino praticamente a scomparire. Con l'uscita della PS2 sembra che il genere stia conoscendo un ritorno di fiamma: prima **Gradius III & IV**, adesso **Silpheed**.



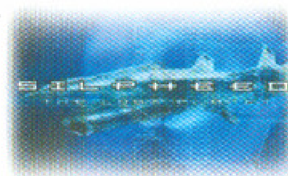
Gli effetti di luce sono semplicemente da urlo! Così come i fondali.



Vi capiterà anche di combattere nei cieli di una New York distrutta dall'invasione.

ESPLOSIONE DI COLORI

Fortunatamente la **Swing Entertainment** ha intrapreso una strada diversa dalla **Konami**, che con **Gradius** si era limitata a riproporre due vecchi coin-op senza nulla aggiungere, senza nulla togliere. **Silpheed**, invece, è un titolo tutto nuovo, anche se per un attimo ho temuto si trattasse di una riedizione... Il menu iniziale, infatti, sembra quello di un titolo da bar degli anni Ottanta! Fortunatamente prima la presentazione, poi il gioco vero e proprio cancellano ogni dubbio. La prima cosa che lascia senza parole è la **realizzazione grafica**: semplicemente spettacolare! I livelli sono ultradettagliati, con **sfondi** che passano con naturalezza dal 'corpo' ultratecnologico di un'enorme astronave ai resti di una città futuristica semidistrutta.





I pattern d'attacco dei nemici sono molto vari e originali.

Bellissimi poi gli **effetti di luce**, dai colpi alle esplosioni, che vi lasceranno addirittura abbagliati (è il caso dei **mostri** di fine livello che saltano in aria in un trionfo di luci e colori). E che dire, poi, proprio dei **nemici**? Gli sviluppatori hanno deciso di privilegiare quelli grandi e grossi a scapito delle serie di miniastronavi. Perciò ogni due per tre vi troverete davanti una sorta di boss di fine livello... E se le dimensioni dei nemici saranno subito imponenti, vi lascio immaginare quanto lo siano quelle dei mostroni finali. Fortunatamente il vostro caccia spaziale è piuttosto ben dotato (a proposito di dimensioni... eh,eh,eh), in quanto dispone di **due armi** differenti che potrete attivare utilizzando a scelta il **Quadrato** (per quella di sinistra) e il **Cerchio** (per quella di destra), oppure la **X** per utilizzarle contemporaneamente (scelta consigliata).

SELEZIONE ALL'INGRESSO

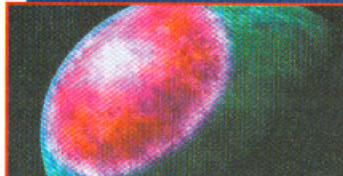
Arrivati a un certo punto del livello verrete raggiunti dalla vostra **nave madre** che provvederà a farvi cambiare (se volete) le armi in dotazione e a farvi un rifornimento di **energia**. Ogni volta che verrete colpiti da un nemico, infatti, perderete una delle **cinque tacchette** a disposizione... Raggiunto lo zero perderete una delle due vite. Completato lo stage otterrete una nuova arma che potrete utilizzare in combinazione con le altre in vostro possesso, cosa che vi garantirà una potenza di fuoco niente male e 'personalizzabile' con il proprio stile di gioco e le difficoltà offerte dal livello. **Silpheed**, oltre che dal punto di vista della realizzazione tecnica, impressiona per la velocità e il divertimento che riesce a regalare, posizionandosi di diritto nella hit dei giochi 'ignoranti'. Per giocarlo, infatti, non avrete bisogno di neanche una cellula del vostro cervello, ma solamente di **riflessi pronti**. In altre parole, il gioco della Swing garantisce una frenesia e un divertimento che mi hanno fatto tornare ai tempi in cui spendevo la mia paghetta in sala giochi a giocare a **R-Type**... Perciò, se il genere degli shoot'em up vi è sempre piaciuto, non avete nessuna attenuante per farvi scappare questo gioco: è graficamente bello, è divertente ed è frenetico. Caldamente consigliato!

I FILMATI

Nel gioco ogni livello è collegato all'altro da un filmato, nel tentativo di fornire una storia minimamente credibile. Gli FMV sono altamente spettacolari... Un esempio è la distruzione di una simil New York da parte degli alieni. Le immagini sono sufficientemente esplicative.







A favore	• Graficamente spettacolare • Effetti di luce ed esplosioni spettacolari • Mostri grossi e cattivi
Contro	• Piuttosto facile • Concept datato

Casa: **SNK**
Genere: **Picchiaduro**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

Samurai Showdown Warriors Rage

DI MATTEO POZZI



Dopo un'attesa immane ("Sta arrivando un nuovo capitolo della premiata serie **SS**", recitava una news del numero di gennaio 2000 di Planet...) sembra ormai vicina l'uscita di questo **Samurai Showdown Warriors Rage**. Di picchiaduro memorabili per PSX non se ne vede da un bel po', e solo le sterminate prospettive tecnologiche aperte dalla PS2 (il riferimento è a **Tekken Tag Tournament** e **Dead or Alive 2**) hanno portato innovazioni in un genere altrimenti ripetitivo. Cosa resta da fare, allora, sulla cara vecchia Dea Grigia? Abbassare le pretese e puntare sulla fama di due fra le più fortunate saghe di beat'em up, sembra la risposta della **SNK**; che, insieme a questo SSWR, sta preparando l'uscita di un'ulteriore puntata della serie di **Fatal Fury**.

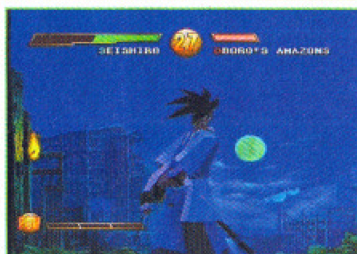
NOI VOGLIAMO UNDICI LEONI

La **storia**, ambientata vent'anni dopo i fatti narrati nel precedente capitolo, è molto



La qualità dei filmati è buona, ed è anche possibile, a gioco finito, gustarseli tutti dalla modalità Movie.

'giapponese'. Nello **Story Mode** le vicende personali dei singoli combattenti (quelli sbloccati inizialmente sono **11**) si intrecciano con la trama principale, che prevede l'ennesimo epocale scontro fra le forze del Bene, rappresentate da fumettose **Vergini della Luce**, e quelle del Male, incarnate dalla triade di cattivoni denominata **Razor Trio** ('mazza!). Nei **filmati** di intermezzo a farla da padrone sono i suggestivi **paesaggi** (con molti richiami alle energie della terra, del sole, dell'acqua, degli alberi), ma l'uso frequente di dialoghi a schermate fisse e rudimentali animazioni in 2D dà in generale al gioco un look un po' troppo 16 bit (che, per carità, può anche piacere). Il fatto poi che, al momento, buona parte della



L'ottimo Seishiro si prepara a dare il colpo di grazia a una delle odiose amazzoni di Oboro, il più cattivo dei cattivi.



Ma quanto mi piace il piccolo Ran Po! Mica male questo colpo di breakdance! E notate dalla barra quanto si sta arrabbiando, il bruto!

narrazione sia in lingua originale senza neppure i **sottotitoli** in inglese, fa senz'altro perdere molti bei particolari.

NONOSTANTE LA MIA RABBIA SONO ANCORA UN TOPO IN GABBIA

I **combattimenti** si svolgono in un unico round, ma la presenza di una tripla **barra di energia** garantisce una buona durata al duello. La caratteristica principale del gioco è poi - come forse saprete - che i duellanti non si sfidano a mani nude come in buona parte dei picchiaduro, ma sono costantemente provvisti di una qualche **arma**, bianca o da botta, che può andare dalla classica **katana** del 'più samurai' fra i personaggi, **Seishiro Kuki**, al martellone da guerra del 'punk kid' **Ran Po**, passando per bastoni, asce, picche e spade. Dal punto di vista della **meccanica** di combattimento (a due dimensioni) non si può parlare di grande varietà, dato che il sistema di **mosse speciali** è costretto entro i limiti di una barra della **rabbia** che, se da una parte cerca di



Il match sta per cominciare: la tensione che si crea nel Flash Mode è quasi insostenibile...

mantenere gli scontri in equilibrio (la rabbia sale quanto più si viene colpiti, favorendo quindi una reazione), dall'altra ne castra in un certo senso la spettacolarità. Ancora da rivedere è poi l'**intelligenza artificiale** implementata a un livello forse un po' troppo basso. Anche la **grafica** è un po' datata, con lottatori poligonali veloci ma molto spigolosi, **sfondi** elementari e qualche animazione 'strana' di troppo (soprattutto quando i personaggi sono a contatto ravvicinato). Insomma, SSWR non aggiunge molto di nuovo. E se anzi non dovessero essere rivedute certe arretratezze tecniche, il rischio di passare inosservato anche in un panorama di genere sempre meno affollato, sarebbe (purtroppo) concreto.



Potenzialità
80

Uscita prevista
Maggio

Assomiglia a:
- i precedenti **Samurai Showdown**, **Toshinden** (per l'uso delle armi)

Ha qualcosa in più di:
- **Fatal Fury** (più 'tecnico' e in generale più 'elegante')

Ha qualcosa in meno di:
- **Tekken** (c'è da dirlo?)

EN GARDE! BEGIN!

Oltre al citato **Story Mode** sono previste altre quattro modalità, tutte lodevolmente particolari. Perfino la classica **Battle** singola è disponibile in una curiosa versione del tipo "prova del tempo di reazione": joypad che tremano, pronti via, e il primo colpo (il **Fatal Flash**) è rapidissimo e letale, in perfetto stile Goemon di Lupin. Simpatico diversivo. Le modalità **Attack** e **Gallery** si sbloccano al primo completamento del gioco: la prima consente di customizzare il proprio personaggio acquisendo, col superamento di alcune prove, **punti** spendibili nel potenziamento delle abilità, mossa per mossa. La seconda consiste in una serie di **sfide** con una delle fatine buone del gioco nell'indovinare in quale mano questa tiene un gioiello (giuro!). La ricompensa è una collezione di **130** 'disegni artistici' dei personaggi del gioco (un po' come l'album delle figurine di Lucio...). A completare l'offerta, un comodo **Practice Mode** con tanto di display dei colpi portati.

Casa: **Sony**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: 1-2
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: **Dual Shock, controllers analogici**

Formula One 2001

DI ALFREDO DELMONACO



È da poco iniziata una nuova stagione di Formula 1, e già la **Ferrari** ha fatto vedere ai milioni di suoi tifosi la netta superiorità delle 'Rosse' con un'esaltante doppietta in Oriente. Le nuove corse, comunque, non sono solo un motivo di interesse sportivo, ma anche videoludico, poiché l'equazione nuova stagione + nuovo anno dà come risultato un nuovo episodio di Formula 1 di mamma **Sony**. Lasciatasi definitivamente alle spalle i fasti della **Psygnosis**, la Sony anche per la release del 2001 punta sugli **Studios 33**, e sembra proprio che il prodotto finito sarà ad alti livelli, vista questa preview. Stagione aggiornata a quest'anno, tutti i **piloti** e i **circuiti ufficiali**, regolamenti e alcune chicche da non perdere.



Nella versione finale dovrebbero essere presenti tutti i piloti... compreso anche un sorridente Villeneuve!

UNO SCROLLING VELOCE

E veniamo alle migliorie tecnico/grafiche che, nonostante la versione da me provata fosse solo un'anteprima, promettevano già bene. Per prima cosa, il **dettaglio grafico** delle monoposto sembra più definito della versione scorsa. I **riflessi** sulla carrozzeria, i particolari come gli **adesivi** e le **scritte** fanno bella mostra sulle monoposto, rendendole degne imitazioni di quelle reali. Non ho potuto costatare il realismo dei **danni** poiché, come al solito, questa è proprio la parte che i programmatori lasciano per ultima.
Ancora da registrare, invece, il comportamento degli **avversari** in pista e il bilanciamento dell'**intelligenza artificiale**. Gli avversari, infatti, si muovono troppo a scatti per essere



La preview dei circuiti, gradita sorpresa dello scorso anno, sarà presente anche in questa versione.

credibili. Per quanto riguarda le **visuali**, invece, ho notato un netto miglioramento generale. A tal proposito, menzione particolare per quanto riguarda quelle riproducenti parti di **abitacolo**, che ora sono più ricche di particolari, come per esempio le **tute** dei vari piloti. Perfetta l'**angolatura** della visuale più interna, che finalmente possiede i requisiti massimi per poter essere coinvolgente e giocabile.
L'ottimo compromesso fra la porzione di pista visibile e la fluidità dello **scrolling** fa sì che la macchina risulti guidabile a un frame rate più che accettabile. Anche il **controllo** della macchina è stato rivisto e corretto. Nelle versioni scorse, a mio parere, la visuale interna era troppo schiacciata a terra per poter



La visuale dall'interno dell'abitacolo è stata arricchita di particolari, sebbene il dettaglio rimanga ancora un po' 'blando'.

garantire una guidabilità accettabile.
Anche il controllo della macchina è stato rivisto e corretto. Sebbene non si possa dire che questo sarà il definitivo, mi sembra proprio che la strada sia quella giusta. Più immediato e semplice nella versione **arcade** e più ostico e difficile da padroneggiare in quella **Gran Prix**. Migliorie anche per quanto riguarda il **sonoro**, con i rombi delle auto che, di anno in anno, sempre di più assomigliano a quelli veri.



Una bella inquadratura per il nuovo arrivato: certo che questa sgommata non è che sia proprio il massimo per le gomme nuove...

CI SIAMO QUASI

Alla data di uscita non dovrebbe mancare moltissimo. Il livello generale della prima impressione mi è sembrato più che buono, tenuto conto anche della versione dell'anno scorso. Se i programmatori terranno fede a quanto di buono hanno fatto intravedere finora, il prodotto finale non dovrebbe essere molto lontano dalla simulazione di F1 definitiva su PlayStation.



Potenzialità

90

Uscita prevista

fine Aprile 2001

Assomiglia a:
- Tutte le simulazioni viste finora e in particolare alla versione dell'anno scorso

Ha qualcosa in più di:
- **F1 2000**: la situazione team/piloti aggiornata

Ha qualcosa in meno di:
- Per quanti sforzi faccia, non mi viene in mente niente!

PRIMA IMPRESSIONE

NON SOLO QUALIFICHE E GRAN PREMI

Sebbene F12001 nella sua modalità Gran Prix sia una simulazione a tutti gli effetti, i programmatori dello Studio 33 hanno pensato bene di aggiungere un po' di 'carne al fuoco' che aiuta a variare un po' la minestra e a mantenere sempre vivo l'interesse. La modalità Arcade, per esempio, sebbene sia stata introdotta da tempo immemore è stata modificata e ampliata. Su un sistema di gioco basato sull'acquisizione di punti-valore, sotto forma di carte di credito, l'utente dovrà sottoporsi a gare particolari, in cui un piazzamento o una vittoria daranno la possibilità di guadagnare punti e comprare monoposto via via sempre più competitive. Fa piacere constatare che quest'anno, nei primissimi posti della classifica delle monoposto, sono finalmente presenti le Rosse, che dopo essere state per anni sul secondo gradino del podio sono diventate le macchine da battere.



Casa: **SNK**
Genere: **Picchiaduro**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

Fatal Fury Wild Ambition

DI MATTEO POZZI

Potenzialità **75**

Uscita prevista **Maggio 2001**

Assomiglia a:
- **Street Fighter Ex Plus 2** (che però era a due dimensioni)

Ha qualcosa in più di:
- **Street Fighter Ex Plus 2** (la velocità)

Ha qualcosa in meno di:
- **Street Fighter Ex Plus 2** (la solidità)


Alla SNK devono avere avuto qualche problemuccio organizzativo, se solo in questo 2001 inoltrato fanno nuovamente capolino gli ultimi capitoli - di cui si era apparentemente persa ogni traccia - delle celebri saghe di beat'em up di Samurai Showdown e Fatal Fury. Non per partire prevenuto, ma mi chiedo a chi possano interessare oggi due release di questo tipo (se non agli sfegatati delle rispettive saghe, ma questo è un discorso che vale per qualsiasi gioco seriale), appartenenti a un genere che su PlayStation ha già da tempo il proprio campione (Tekken 3) e pure una folta schiera di pretendenti (tutti i nomi ricordati in questa preview e in quella di SSWR). Bah, forse sono io che ho una visione un po' troppo 'apocalittica' del mercato dei videogiochi.
E poi, questo filmato introduttivo è davvero fantastico!



Il dramma del piccolo Terry Bogard. La qualità del filmato introduttivo è davvero alta, sotto ogni punto di vista, tecnico ed emotivo.

THERE IS NO GOOD OR EVIL IN THIS TOWN

FF Wild Ambition (sempre titoli corti, eh?) si apre infatti con un lungo, toccante e bel prologo in computer grafica nel quale riviviamo il dramma infantile del protagonista Terry Bogard e quindi, con un salto temporale di una decina d'anni, il vero e proprio antefatto della vicenda che caratterizza l'Arcade Mode. Nei titoli di testa i protagonisti della serie sono elencati come se ne fossero gli attori ("starring..."), e in un certo senso la fama di alcuni di questi (i fratelli Bogard, Mai Shiranui, Joe Higashi), seppur non pari a quella dei vari Ryu o Sub Zero 'di-quando-ero-piccolo', è a livelli davvero divistici: basti pensare al bel crossover (uscito su Dreamcast) Millennium Fight 2000, che mette a confronto gli eroi di Fatal Fury con quelli di casa Capcom.
A questo aggiungiamo il fatto che FFWA rappresenta il grande salto per la serie dalle due alle tre dimensioni PSX (un po' in ritardo?), e si capirà quindi come sembrino esserci le premesse per un buon gioco.

ONLY THE POWERFUL ONE SURVIVES

Il titoletto vale, però, oltre che da coattissimo motto del gioco, anche da monito per il prodotto stesso:



Ma che schifo! Le chiappone di Raiden in primo piano! E come fa quello scricciolo di Xiangfei ad alzare questi trecento chili di carne viva?

insomma, la realizzazione di FFWA non sembra all'altezza delle aspettative. La serie di FF (e il citato crossover lo dimostra) si è sempre mossa, per meccanica e 'filosofia' di gioco, parallelamente a quella di Street Fighter, prediligendo azione veloce, mosse spettacolari e personaggi caratteristici. Nonostante l'acquisizione della terza dimensione in più (peraltro limitata più che altro alle schivate laterali), la velocità (pur diseguale) è paragonabile agli standard del genere, ma non un solo gradino più su. Non tanto per un discorso puramente tecnico (le animazioni dei personaggi sono anzi discretamente realizzate), quanto per una certa mancanza di coordinazione fra i controlli e gli effettivi movimenti dei lottatori.
Il sistema delle telecamere, poi, sembra al momento ancora un po' troppo ballerino, intervenendo con spostamenti 3D o zoomate un po' a sproposito, e le collisioni fra i lottatori molto poco solide. Per il resto siamo nella media: una modalità Practice, una per singoli duelli anche a due giocatori e opzioni nella più completa e anonima delle sufficienze. Un gioco senza particolari prospettive: se siete appassionati della saga lo comprerete ugualmente, altrimenti non sarà certo un acquisto 'obbligatorio'. Ma, come sempre, aspettiamo l'uscita prima di dare giudizi definitivi.



Come nei vecchi picchiaduro 16 bit, le arene di combattimento sono collocate in precise nazioni: in questo caso, il Giappone.



L'importantissima sensazione di dolore c'è, e la si legge sul faccino sfigurato di Joe Higashi.

CLASSIC ALL STAR MONDO

Stringi stringi, quello che conta in un'uscita del genere è la nomea dei personaggi: sì, tranquilli, ci sono tutti. Quelli disponibili inizialmente sono dodici: i citati Terry e Andy Bogard, Joe Higashi e Mai Shiranui, il classico energumeno Raiden (niente a che vedere col Dio del Tuono di Mortal Kombat, questo in pratica è Obelix travestito da lottatore di catch), il classico vecchierello dall'aspetto innocuo, ma che tira mazzate micidiali (Toji), la classica ragazzina uscita da un manga (Li Xiangfei, sosia tra l'altro della Chun Li di SF), il classico spietato capobanda (Geese Howard, acerrimo nemico di Terry), il classico americano pazzo di mente (Billy Kane), il classico tamarro nerovestito (Yamazaki), la seconda (terza con la bella Mai) classica ragazzina (Tsugumi) e il classico espertone di arti marziali coreano, Kim. Insomma, un classico picchiaduro!



Casa: **Codemasters**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **n.d.**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

Football Manager Campionato 2001

DI MARCO MAGNI



Codemasters vuol dire fiducia. Da anni la software house anglosassone non sbaglia un colpo, e con questo **FM C. 2001** può tendere verso l'Olimpo nel genere dei **manageriali calcistici**. Se avete giocato almeno una volta a titoli analoghi, la sintesi di una simulazione di questo tipo è essere il capo di una qualsiasi società calcistica europea di prima o di seconda categoria e portarla al successo. Come i tifosi interisti e milanisti sapranno, alla base dei fallimenti ci sono più motivi che tra loro interagiscono per portare una squadra di calcio alla rovina. **Football Manager** prende dunque in considerazione tutta la sfera che orbita attorno al pianeta calcio.

MORATTI O BERLUSCONI ?

Se da un lato l'**interfaccia grafica** ci è sembrata 'pulita', l'enormità delle **opzioni** è gestita in un modo insolito ma efficace. Bisogna abituarsi a 'scrollare' sulle icone per mezzo dei quattro tasti laterali **L** e **R** ed entrare nei sottomenu con il **Cerchio**; l'idea è ottima, dopo averci fatto un po' la mano. A questo punto facciamo finta di aver già impostato tutto, non regoliamo alcuna variante e scendiamo in campo per una sfida qualsiasi, per esempio Inter-Helsingborg... C'è la piccola **simulazione della partita** che si può saltare, ovviamente, e l'**interazione dell'allenatore** sull'atteggiamento della squadra; intanto ci si può godere delle discrete trame di gioco, se si escludono i **tiri** degli attaccanti, un po' ridicoli... Finisce 1 a 0 (si sa, la palla è rotonda!). Come avrete capito, è tutto reale: le rose (completissime, c'era anche Dalmat), la stagione, gli stadi, la sezione puramente economica (sponsor, stipendi, supervisione, osservatori, settore giovanile ecc.) e quella espressamente calcistica (allenamenti, mercato, tattica). Accanto a questa eruzione di dati, abbiamo la parte **statistica** della stagione antecedente (se ne avete effettuata una) che va a sommarsi alla prestazione attuale: variazione grafiche degli andamenti, i marcatori, le vere stelle del campionato e una pletora di avvenimenti extracalcistici come il rapporto con il **personale**, con gli addetti alle **manutenzioni**, i rinnovi dell'**affitto** dello stadio, i **prezzi dei biglietti** e...

SONO DA ZONA CHAMPION'S LEAGUE

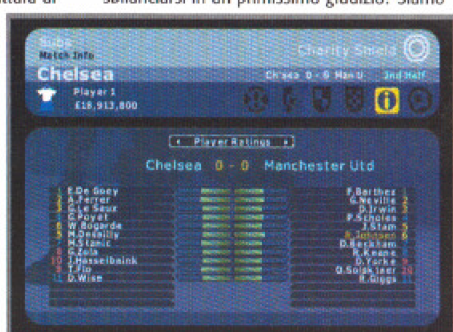
Questo titolo va a candidarsi direttamente in zona scudetto! Al termine di una partita, addirittura, la Codemasters ha voluto strafare mostrando una sorta di **replay** con commento interattivo, addirittura di Sandro Piccinini, sulle azioni salienti di gioco. Primo: sono assolutamente slegate dal contesto della partita (abbiamo dominato, ma sembrava avessimo fatto due azioni); secondo: sono penose graficamente ! Speriamo che vengano eliminate o migliorate nettamente, perché sarebbe stupido intaccare una simulazione di tal valore a causa d'imperfezioni degli elementi di contorno. Il commento di Piccinini è enfatico alla sua maniera e pertinente. D'altro canto, il titolo mostra i muscoli proprio riuscendo a restituire una netta sensazione di dominio sul mondo, in una sorta di cragniottiano delirio da onnipotenza! Potete cacciare in qualsiasi momento l'osservatore che non pungola sul mercato come vorreste, oppure rifiutare mille volte i tentativi destabilizzanti di altri club che vogliono portar via i vostri gioielli (i giocatori, intendo). Anche se la versione testata è completa al 95%, i **tempi di caricamento** temiamo resteranno lunghetti; non stressanti, ma la mole di **dati** e di calcolo in questo genere di giochi è molto alto, e la PlayStation fa sentire i suoi anni. È dunque possibile sbilanciarsi in un primissimo giudizio? Siamo certi che non potranno lasciare così come sono i replay, per esempio, che mostrano ovvie manchevolezze, come la **sparizione** di giocatori in campo o la grafica della **partita in 'miniatura'**, un po' rozza; ma se il titolo non si sbilancerà con sezioni più arcade, potrà ben essere il migliore nel suo genere.



Se volete potrete osservare lo svolgersi del gioco osservando una specie di sintesi: la grafica non sembra niente di che...



Il prodotto finale sarà completamente in italiano, anche se saranno disponibili i principali campionati europei.



Durante e dopo la partita potrete consultare una valanga di statistiche riguardanti i singoli giocatori. Contenti?

Potenzialità

90

Uscita prevista

Giugno 2001

Assomiglia a:
- **Calcio Manager 2000,**
- **Football Manager 2000**

Ha qualcosa in più di:
- **Ha qualcosa in più di: Calcio Manager 2000:** completezza della gestione, grafica dei menu

Ha qualcosa in meno di:
- Ha tutte le carte in regola per imporsi come il manageriale dell'anno.

Potrete mettere in campo la squadra secondo il vostro credo tattico: 3-4-1-2, questo è il modulo giusto.



DA QUANDO FAI L'ALLENATORE?

Se Football Manager faceva impazzire un nostro amico ai tempi del liceo, ricordiamo perfettamente un capolavoro per Amiga, titolato The Manager: questo gioco si può dire sia ancora il termine di paragone per il suo genere, nonostante appartenga alla preistoria. Le simulazioni manageriali abbondano nel calcio, ma ve ne sono anche per la Formula 1 (dalla Microprose), per l'ippica (i soliti giapponesi) ed oggi anche per le aziende, con il titolo SEGAGA, in cui dovrete impersonare il presidente della Sega, far vendere miliardi e miliardi di Dreamcast 2 e dominare il mondo. Questo per soddisfare da sempre la nostra fame di comando!

Casa: **Sony**
Sviluppatore: **Naughty Dog**

Genere: **Racing**
Numero Giocatori: **1-4**

Blocchi memoria: **1-3**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), Multitap**

CLASSIC

Crash Team Racing

DI CHRISTIAN PETTINI

Fattore convenienza

94

Grafica	9
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	7

A favore:
- La giocabilità è fantastica, soprattutto con il Dual Shock
- La grafica è eccellente, fluida e definitissima. Anche in quattro!
- Il gioco sprizza simpatia da tutti i pixel, grazie a Crash e all'allegra banda

Contro:
- Sedici piste non sono poi moltissime
- In single play dopo un po' ci si rompe
- L'originalità ormai è un idolo impolverato

CLASSIC

Platinum a go-go. Non fai in tempo a fare uno speciale sui migliori driving games per PSX magicamente usciti in versione 'cinquanta carte' che subito arriva, veloce e furibondo, il miglior cartoon racing della storia del divertimento elettronico. Ormai l'offerta Platinum annovera un oceano di titoli favolosi. Come conferma questo Crash Team Racing.



Crash Team Racing è il quarto capitolo delle avventure del peramele di **Naughty Dog**, che nasce così. Un giorno, mister Sony decide di regalare un testimonial alla sua neonata macchina. Così come la Nintendo ha Mario e la Sega ha Luigi, Sony doveva avere un personaggio simbolo da associare alla console. Ha così portato un assegno con sopra scritto un numero lungo luuungo a Naughty Dog e, nel Natale del 1996, mister Sony ha potuto presentare il suo **Crash Bandicoot**. In verità il Crash non è diventato il protagonista assoluto della scena PlayStation con lo stesso peso che ha Mario per le macchine della Nintendo. Questo per via della forza dei protagonisti degli altri giochi (**Lara Croft** - che nasceva proprio quell'anno - ma anche **Solid Snake**, **Gabe Logan**, i lottatori di **Tekken**, **Pepsiman** ecc.) e del fatto che la PSX, così diffusa, non poteva vendere con altrettanta efficacia anche un personaggio.

ALLOGGIO IN ALBERGO: HOTEL EXCELION!!!

Ma Crash, con il passare del tempo, si è ritagliato il suo spazio divenendo uno dei protagonisti più significativi del panorama PlayStation. Inizialmente al personaggio è stato costruito intorno un **platform**, il genere migliore per lanciare un testimonial, come insegnano i già citati Mario e Sonic. Dopo aver imitato l'iter di Nintendo e Sega capendo sia quanto fosse importante avere una 'faccia' a rappresentare la sua macchina, sia quale fosse il gameplay del gioco che avrebbe dovuto lanciare questa faccia, Sony ha continuato a ispirarsi al comportamento della concorrenza per capire cosa fare. E se Nintendo ha sviluppato un racing disimpegnato avente come protagonisti **Mario** e la sua combriccola, e se Sega ha sviluppato un racing disimpegnato avente come protagonisti **Sonic** e la sua combriccola, cosa vi aspettavate che facesse Sony? Beh, ha fatto il gioco la cui recensione è sotto al vostro naso in questo momento!

RUN, RUN, RABBIT RUN... DID AN HOLE, GO TO THE SUN

Crash Team Racing, aspetti imitativi a parte, è da ricomprendere nella categoria dei racing cartoonosi, prodotti nei quali la guida immediata e disimpegnata è accompagnata da un contorno fumettoso e simpatico. La storia che regge questo CTR prevede che **Nitros Oxide** sia giunto sul pianeta per farne un immenso parcheggio; cosa che gli può essere impedita sconfiggendolo nelle competizioni con il **kart**. Il compito di difendere il pianeta spetta a **Crash** (mica a Schumacker o Hakkinen...). Questa boiata assurda è assolutamente ininfluente ai fini del gioco, ovviamente. Dopo la presentazione che ci racconta questa storia sfruttando il motore grafico del gioco (caratteristica comune a tutti i giochi della serie) e poi ci presenta i **piloti** in gara, raggiungiamo il menu di avvio. Qui decidiamo cosa fare: un **adventure** per un giocatore (cerca e raccogli bonus per proseguire); un **time trial**; un **arcade** per uno o due giocatori tramite il quale disputare una gara singola o un campionato diviso in **quattro coppe** di cui una è da sbloccare; un **versus** per due, tre o quattro utenti umani; un **battle mode**, anche questo limitato a partite con due, tre o quattro persone chiuse dentro un'arena per eliminare gli altri raccogliendo bonus.



Tutte le animazioni del gioco sono curatissime! Qui Crash sta saltando e la postura del suo corpo, naturale e verosimile - per quanto possibile - è davvero divertente.

NOTHING IN THE DARK SIDE

Questi racing sono quei classici giochi in cui prendi il pad in mano e giochi, da subito. Sembra impossibile che sia un racing tanto quanto Gran Turismo, che invece è un prodotto per il quale serve un continuo allenamento; in Grantu, partita dopo partita si impara qualcos'altro e si scopre che il gioco lo concede. Qui invece il gioco non è profondo, nel senso che già dopo la prima partita sarete diventati bravi. CTR certamente non premia l'applicazione, perché non ha tecniche segrete da svelare e il motore di gioco non valuta tante variabili comportamentali del kart che devono esser gestite mentre si guida. Insomma, la guida di **Crash Team Racing** non è tecnica e profonda. Per questa ragione la partita in single play viene a noia abbastanza presto: non ci sono sistemi di guida da imparare o traiettorie da studiare. L'IA degli avversari è sviluppata in









DUE PER DUE UGUALE... INFINITO!!!

Ebbene sì, **Crash Team Racing** sconvolge anche le più semplici moltiplicazioni dell'aritmetica: il divertimento offerto dall'esperienza di gioco in quattro (due sopra e due sotto) è virtualmente infinito!



In quattro il divertimento è infinito. Ma anche la bellezza tecnica del gioco, oltre a quella ludica, vi lascerà di sasso: CTR non clippa, non scatta e va via da padrone.





La mappa, la posizione dei primi quattro, il bonus, i tempi e le altre info... Quello che appare su schermo rispetta i canoni classici dei driving games. Non è per l'originalità che CTR brilla (tutt'altro), ma per la realizzazione!

modo buono, il livello di difficoltà non è molto alto, però la concorrenza guidata dal computer si comporta in modo realistico, ostacolandovi, ma anche combattendosi.

METTIAMO LE CARTE IN REGOLA

Crash Team Racing, insomma, appartiene alla categoria di giochi perfetti per le **compagnie numerose**. Anche chi non è molto capace sicuramente non impiegherà molto tempo a imparare la guida del piccolo kart. Questo accade per merito di una **giocabilità** intuitiva e a prova di bomba, che discende da una risposta ai comandi del pad che definire perfetta e ineccepibile è riduttivo. Ma d'altronde si parla pur sempre di Crash Bandicoot, che ha nella giocabilità un marchio di fabbrica. In effetti, ciò che CTR toglie nelle partite in single play lo restituisce poi quando si gioca in **due** o anche in **tre** o **quattro**. La facilità e l'immediatezza dell'approccio ne fanno il titolo ideale quando si hanno amici a casa.

LA SITUAZIONE SI DEGENERA

Tecnicamente il gioco è eccellente e non clippa mai, le texture sono perfette e rifinite in maniera eccezionale. Lo schermo si muove sempre con fluidità e le **scelte cromatiche** richiamano quelle dei livelli che abbiamo veduto nelle tre avventure piattaformiche che hanno preceduto questo. Quando lo schermo si divide, la grafica rimane agli stessi, altissimi livelli. Il **dettaglio** non diminuisce, la velocità e la fluidità nemmeno. Nel dicembre del 1999, durante la recensione del gioco appena uscito, parlavo di "una consolina magnifica" che riusciva a stupire fornendo un **quadruplo split screen** ineccepibile. Per giunta, all'epoca giocavo molto con un altro titolo che in quadruplo split screen andava una bomba: Quake II. Oggi Crash Team Racing continua a meravigliare dal punto di vista tecnico, perché le caratteristiche di velocità, fluidità e dettaglio non sono state ancora eguagliate.

MEGLIO UN UOVO OGGI CHE UNA GALLINA TRA UN PO'

La longevità va registrata da ciascuno di voi. Se avete amici con cui giocare, la durata del gioco sarà tanto più lunga quanto più... sarà grande la vostra televisione! Dopo un po', infatti, la porzione di schermo stanca la vista, a meno che non si stia giocando su un televisore-mammuth, nel qual caso sarà opportuno mettere **Point Blank** piuttosto che **Circuit Breakers** o **Bomberman**. Ma se disponete del televisore di Berlusconi potete anche divertirvi in quattro... Una nota, per concludere. Riprendendo l'introduzione, vi ricordo che Sony ha avuto un comportamento imitativo delle due case concorrenti (Nintendo e Sega) per quanto riguarda i testimonial e il tipo di gioco da costruirgli intorno. Dopo i platform, Nintendo e Sega hanno sfornato i racing con i rispettivi testimonial, ed ecco che Sony ha fatto altrettanto. Poi, Nintendo ha fattu un titolo esclusivamente multiplayer-oriented, Mario Party. A questo punto, cosa posso dirvi ancora... che ci vediamo l'anno prossimo con la versione Platinum del titolo esclusivamente multiplayer-oriented della serie di Crash Bandicoot!



I livelli di questo racing sono ispirati a quelli dei tre paltform: ne riprendono i colori, le idee, persino i profumi, come qui... ma questa non è una bella cosa!

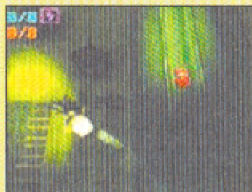
CHI NON GIOCA IN COMPAGNIA O È UN POLITICO O È UN GIORNALISTA

Multitap fenomenale! A parte il mio, che si è rotto ed è in riparazione da una cifra di tempo... Il Multitap è l'aggeggio che permette di collegare **quattro pad** alla console, per infinite partite in tanti. I giochi sportivi (da sempre quelli della EA, da un po' anche l'ISS di **Konami**) offrono la possibilità di far giocare squadre di umani che controllano ciascuno un atleta poligonale. Dedico uno spazio ai migliori giochi non sportivi che, sfruttando il multitap, concedono il gioco in quattro o più.

Crash Bash – Si tratta del gioco che, nella serie di Crash, è venuto dopo il qui recensito CTR. Si tratta di un gioco che presenta prove semplici che si disputano in quattro. Ovviamente da soli, in due o in tre non ha nessun senso...



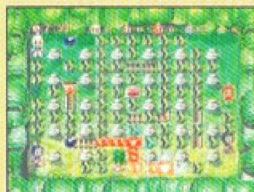
Circuit Breakers – Il racing multiplayer è questo. Le macchine non sono molto veloci e hanno una compattezza notevole, ciò che fa puntare la gara sugli



scontri e le scorrettezze piuttosto che su una guida tecnica e pulita. Vi giuro sui miei zebedei che questo gioco, in quattro, 'nun se bbatte'.

Micromachines e Micromachines V3 – Le veloci macchinine (nel primo) e gli omini appiedati (del secondo) corrono in ambienti domestici e urbani ricchi di ostacoli, replicando lo spirito delle macchinine. Veloce e tecnico, è fantastico seppur non facilissimo.

Bomberman – Piazza la bomba e uccidi il tuo nemico, il tutto dentro un labirinto. Semplicissimo, ma



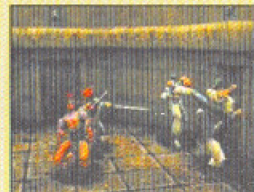
incredibilmente divertente, è assolutamente perfetto per giocare in tanti.

Poy Poy – Un concetto semplicissimo: quattro imbecilli sono chiusi dentro



un'arena, raccolgono armi e sfruttano la conformazione dell'area di gioco per eliminarsi. Semplice e facilissimo da giocare, è un buon sostituto delle risse...

Wu Tang Taste the Pain – Il picchiaduro per quattro amici. Veloce e tecnico,



permette a quattro giocatori di menarsi in allegria, gustando un gradevole contorno fatto di sangue e budella. Esagerato e divertente, è ispirato dal **Wu Tang Clan**, un gruppo rap piuttosto duro.

Road Rash Jailbreak – Quattro giocatori si affrontano alla guida di sidecar. Ma lo schermo è diviso solo **in due** e altrettanti sono i mezzi. Si gioca in quattro perché, mentre uno guida, l'altro 'mena'.



Point Blank e Point Blank 2 – Con due pistole è praticamente il massimo! Due squadre composte da due, tre o quattro giocatori si affrontano in una serie di prove di **tiro a bersaglio.**



Una sola parola: unico. Non aver mai provato Point Blank in otto è come non aver mai giocato con la Play!

Worms e Worms Armageddon – Due squadre di cattivissimi vermi si sfidano a turni per eliminarsi. E' un gioco che si svolge a turni, ma l'umorismo della cattiveria flaccida dei vermi è favoloso.





Value Series

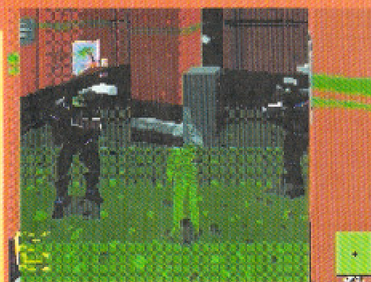
DI CHRISTIAN PETTINI

L'appuntamento con i giochi 'a trenta carte' è più fisso della cupola di San Pietro e più felice di uno scozzese che può appagare il suo divertimento senza intaccare il portafoglio in maniera consistente.

Questo mese introduciamo altri titoli della Ubisoft legati alla sua propria linea economica; inoltre c'è Fade to Black presentato da Electronic Arts legato alla sua stessa serie 'Classic Games'. Poi, ancora novità dalla Value Series vera e propria: due racing, uno serio (Porsche Challenge) e uno stupido e inutile (Bomberman Fantasy Race).

FADE TO BLACK

Fade to Black ha una storia che nasce circa dieci anni fa, con Prince of Persia, un platform adventure molto innovativo. A PoP seguì indirettamente Another World, un sequel più 'morale' che altro: ne veniva ereditata la struttura adventure e la meccanica platform. Dopo AW ci fu più o meno ufficialmente Flashbach, un nuovo adventure con enigmi e sostanza arcade platform, che avrebbe raggiunto poi la terza dimensione proprio in questo Fade to Black. Questo filo sottile lega in verità profondamente questi prodotti e a questi si aggiunge l'ultimo anello della catena, quel Tomb Raider che, ci crediate o no, non sarebbe esistito senza questa fila di giochi che l'hanno preceduto. Fade to Black è quindi un adventure arcade che porta la terza dimensione nella dinamica di un platform con



enigmi... Siete Conrad, vi hanno rapito gli alieni e dovete fuggire. La dinamica è molto simile a quella delle avventure di Lara Croft (anzi è il contrario, ma insomma...) con salti precisi, azioni di fuoco contro il nemico e tutta una serie di mosse che indicano un gameplay avanzato: passo normale e corsa, tasto azione con cui usare o interagire, un inventario ecc. La trama è discretamente convincente e avvincente; ma quello che più piace, qui, è il gameplay interessante e avvincente, che vi porterà sempre ad 'andare un po' più avanti'. Accalappia, insomma. Al di là di un aspetto grafico ormai sorpassato e inadeguato, peraltro.



Perché comprare Fade to Black: per il gameplay puro e avvincente, coinvolgente e profondo: ottimo!

PORSCHE CHALLENGE

Ecco un gioco che, pur datato, ha dato agli appassionati alcune emozioni che nessun altro racing avrebbe più dato. In molti, dopo racing su racing, parlano spesso di Porsche Challenge... come di un prodotto completo, realistico, graficamente serio, dotato di alcune feature ben implementate. Si tratta di un gioco dedicato interamente al modello Boxster della celebre casa tedesca, e infatti è l'unico modello disponibile. Ma la simulazione è accurata, dal momento che tutto il gioco è stato realizzato con l'aiuto dei tecnici della Porsche. E così le caratteristiche della macchina sono riprodotte con efficacia e fedeltà, ma non solo! Addirittura, fra i circuiti presenti, c'è la riproduzione della vera pista che viene usata dalla casa per i suoi test!! Ci sono canoniche possibilità di gioco e un numero onesto di piste, che hanno la caratteristica di





possedere ciascuna tre varianti, di fatto triplicando il numero di circuiti. La grafica è più che buona, anzi ottima: velocissima e fluida, ogni tanto (ma assai di rado) clippa un pochetto; ma si tratta di un difetto che avevano praticamente tutti i giochi usciti contemporaneamente a questo, a parte ovviamente Wipeout 2097... La ricostruzione della macchina (la Boxster, per i deboli di memoria) è realmente ottima. Infatti, il numero di poligoni impiegato è molto alto, eppoi ciò che stupisce è la cura dei particolari: i fari, la capote (in single play si può giocare 'en plen air' e l'abitacolo felicemente denudato), i colori che sono quelli ufficiali nei quali è prodotta la vettura reale... La guidabilità è davvero ottima, il



modello di guida è un compromesso felice fra il realismo e il divertimento: e infatti l'esperienza col pad risulta molto appagante. Infine, non scordiamo il particolare in più: Porsche Challenge è compatibile con tutti i controller analogici in commercio, per una guidabilità a prova di bomba! A questa cifra è un acquisto obbligato per tutti quelli che amano i racing games arcade o simulativi, che troveranno gran gaudio in questo CD!

Perché comprare Porsche Challenge: per il divertimento dell'esperienza di guida e la riproduzione della macchina e dei tracciati.

BOMBERMAN FANTASY RACE

Il fenomeno dei racing games fumettosi è preso pari pari dal Nintendo 64, che ospita il capostipite del sottogenere: **Super Mario Kart**. Su PlayStation, inizialmente, non c'erano giochi simili, ma poi sarebbero usciti tanti in rigorosa successione:



Chocobo Racing (da Square), **Speed Freaks** (recente Value Series pure lui) e poi il campione di tutti, **Crash Team Racing** (vincente Platinum, questo mese). **Bomberman Fantasy Race** è uno dei tanti... ma purtroppo è anche uno dei peggiori. **Hudson** ha preso il 'suo' personaggio, Bomberman, per fargli far gare con i suoi amici.
La struttura del gioco prevede **gare** in molteplici modalità, legate all'accumulo di denari (per gareggiare servono soldi). Si corre utilizzando due differenti **animali** da cavalcare; questa feature ha risvolti anche nel gameplay. In pista, per esempio, per affrontare le curve più dangerose potete saltare sui **muri** e stringere così il tracciato. La giocabilità non è buona per via di una risposta non pronta ai comandi impartiti via pad. Inoltre, il livello di difficoltà è assurdamente e deprimentemente alto.



La **grafica** è decisamente sgradevole, con pochi colori smunti e texture eccessivamente grezze. Le **piste**, poi, sono bruttine, molto anonime e poco tecniche. La struttura di gioco, invece, è abbastanza complessa e tutto sommato originale, con un sistema di avanzamento legato indirettamente ai risultati: vinci tanti soldi con cui sbloccare le piste a tuo piacimento.



Perché comprare Bomberman Fantasy Race: per fare un regalo sgradito a uno che vi dà sui nervi!

GRANDIA E KILLER LOOP: UBISOFT CLASSIC GAMES PARTE DUE - LA VENDETTA

GRANDIA

Si tratta di un super-**GDR** che, lo dice il nome, si caratterizza per la grandezza... nel senso di gioco di ampio respiro, con una trama lunga e complessa ricca di **intrighi** e **sottotrame**.
Il feeling è molto oriental-oriented, e infatti **Ubisoft** è semplicemente distributrice di questo gioco per l'Europa, dal momento che nasce in Giappone dai maghi della **Enyx**.
Il primo momento japu è dato dallo stile della narrazione, sempre dotato di sfumature che hanno un umorismo molto mangheggiante. E poi il tratteggio dei personaggi è un altro elemento che porta il Giappone nel vecchio continente: c'è sempre il solito **ragazzino** imbecille e apparentemente incapace su cui grava il compito di salvare il mondo. A livello di tecnica del gameplay, siamo su livelli notevolissimi. Il gioco è complesso e profondo, eppur dotato di una **giocabilità** notevole grazie a una **interfaccia** (semplice e intuitiva) e a una gestione dei personaggi assai ordinata, grazie a chiari menu.
La grafica, pur poligonale, ha un aspetto **2D**: infatti la visuale è praticamente isometrica e possiamo sfruttare il poligono per ruotare o zoommare, ma nulla di più. I FMV sottolineano l'epicità e la vastità del gioco, e sono di fatto un **anime**, per giunta di ottima qualità sia tecnica sia artistica. Insomma, si tratta di un grandissimo titolo, indicato a tutti gli amanti dei GDR 'duri e puri', fatti di tanti numeri, oggetti, magie, trame e sottotrame che si dipanano lentamente. E proprio questo può esser considerato un difetto: il gioco è un po' troppo dispersivo. Ma accipicchia, se di sostanza ce ne sta!!!







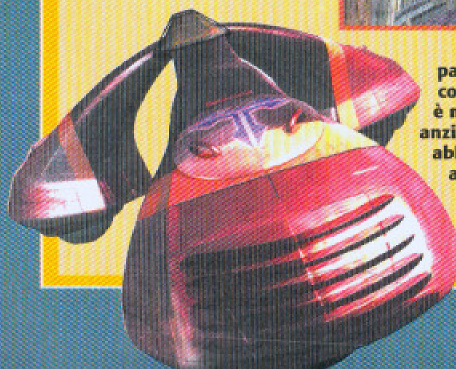
Perché comprare Grandia: per la vastità del mondo, l'imponenza della storia, il sistema di gioco da GDR duro e puro.

KILLER LOOP

Un graaandissimo gioco! Agevolato dalla sponsorizzazione di una notissima **marca di abbigliamento** per sportivi veri, questo è un gioco estremo. Si rifà a **Wipeout** perché presenta competizioni a bordo di **astronavi**, su piste colorate su cui sfrecciare; ma se questa è l'idea di base, la realizzazione è assolutamente inedita.
La velocità e la violenza 'cattive' si confermano nell'importanza che riveste l'uso delle **armi** e dei **gadget**. La tecnica di guida prevede l'utilizzo di **piastre magnetiche** per migliorare l'aderenza; queste piastre sono **due** (destra e sinistra) e necessitano di una certa pratica per poter essere padroneggiate. Anche qui come in Wipeout, la guida è molto molto tecnica; anzi, in verità il modello è abbastanza ostico e anche agnostico e, sebbene ineccepibile e rigoroso, è lievemente complesso. Si tratta quindi di un gioco per veri duri, che si dedicano anima e corpo per tirare fuori il meglio da un titoletto davvero avvincente. Le **piste** sono bellissime e velocissime, dotate di ottime texture e fluide da morire. Al solito, ci stanno **classi** e **tornei** a strafare, con mezzi diversi ecc. Si tratta di un prodotto molto serio e cattivo, adatto a chi ama la **velocità** e la crudezza, e che ha passione e tempo da dedicare per apprendere tutte le sottigliezze di un motore di gioco raffinato e profondo.







Perché comprare Killer Loop: per il modello di guida tosto e appagante, per la velocità e la cattiveria delle competizioni, per la serietà, per l'ambientazione coerente e avvincente. E poi perché è il primo titolo a trentamila lire che è comparso sulla copertina di Planet...

Video Console

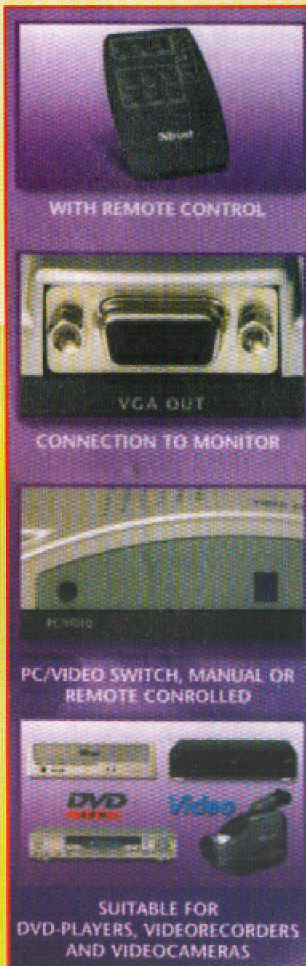
COME TI TRASFORMO IL MONITOR



Che cos'è un **commutatore**? Essenzialmente un piccolo strumento per semplificarsi la vita. Nel caso in questione, a essere semplificate saranno le vite dei (fortunatissimi) possessori di un sistema doppio PC-console. Il **Trust Video Console Viewer** è, infatti, un piccolo convertitore in grado di trasformare i segnali video in segnali monitor **VGA**.
In soldoni, il nuovo prodotto Trust consente all'utente di collegare la propria console Nintendo o PlayStation direttamente al **monitor del PC**, con evidenti vantaggi in termini di qualità visiva delle immagini, nonché un minore affaticamento della vista. Inoltre, grazie a un micro **telecomando** in dotazione, è possibile, con la semplice pressione di un tasto, passare dalle immagini della console a quelle del proprio PC e viceversa, con la possibilità di regolare, attraverso la funzione **OSD** (On Screen Display), il livello di **luminosità**, **contrasto** e **colore**. Semplice ed efficace. Nato evidentemente per consentire l'utilizzo di PC e console su un solo monitor, il dispositivo Trust è in realtà qualcosa in più, dal momento che nulla ci vieta di sfruttarlo per il collegamento ad altre sorgenti video, come lettori **DVD**, **videoregistratori** e **videocamere**, trasformando di fatto il nostro monitor in un vero e proprio sistema video/TV.
Uno degli aspetti maggiormente interessanti del prodotto Trust è costituito sicuramente dalla **semplicità d'installazione** e d'uso. Scordatevi driver e complicate fasi di 'settaggio' del sistema operativo; il dispositivo Trust è infatti un cosiddetto 'Plug & Display': non dovrete far altro che collegare correttamente i cavi, come da manuale, utilizzando poi il telecomando per scegliere la modalità video preferita (per esempio: PC, PlayStation o videocamera)… et voilà, il gioco è fatto! Altro aspetto di assoluto interesse sono poi le **dimensioni** del decodificatore, decisamente ridotte: il Video Console Viewer sta nel palmo di una mano, essendo più piccolo di un mouse (pensate, appena 28 x 98 x 60 mm per 0,5 kg di peso!), mentre il telecomando in dotazione è piccolo e ultrapiatto, quasi come un cracker (o forse sono i crampi della fame a produrmi tali visioni, chissà!). A onor del vero, non sarebbe stata una cattiva idea posizionare dei gommini anti-scivolo sotto il dispositivo, dal momento che, essendo piccolo e molto leggero, esiste il rischio concreto di farlo cadere inavvertitamente. La confezione del Trust Video Console Viewer include un **cavo** VGA di un metro, un **alimentatore** e un **manuale multilingue**, oltre al già citato

INSTALLIAMO IL VIDEO CONSOLE VIEWER

Come già accennato, l'installazione del Video Console Viewer è semplice e non richiede l'utilizzo di alcun software. Frontalmente, il dispositivo dispone di un'unica porta alla quale va connesso il monitor. Sul lato destro troverete un pulsante di commutazione PC/VIDEO, la cui funzione può tranquillamente essere assolta dal telecomando, e l'ingresso a infrarossi del telecomando. Sul lato posteriore ci sono gli ingressi per l'alimentatore e il segnale audio (da collegare all'uscita AUDIO OUT della sorgente audio), oltre all'uscita per le casse. Per quanto riguarda l'ingresso per il segnale audio, per la nostra PlayStation 2 abbiamo dovuto utilizzare un cavo RCA con uscita mini jack singola, visto che i cavi audio in dotazione con la PlayStation hanno entrata e uscita doppie.
Infine, sul lato sinistro del Video Console Viewer si trovano gli ingressi per la scheda video del PC, e gli altri ingressi video S-VIDEO IN e VIDEO IN (da collegare rispettivamente alle uscite S-VIDEO OUT e VIDEO OUT delle relative sorgenti video).





Casa: Trust | **Distributore:** Aashima Italia | **Prezzo:** Lire 179.900 | **Rapporto qualità prezzo:** 7

Viewer

Abbiamo provato per voi il Video Console Viewer di Trust, un utile gingillo per chi vuol provare l'ebbrezza di sfruttare il monitor del proprio PC per i giochi console. E non solo!



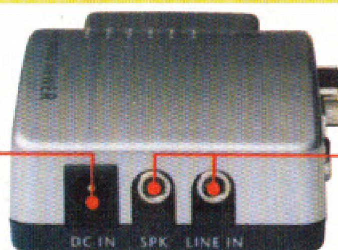
Ingressi video S-VIDEO IN e VIDEO IN, da collegare rispettivamente alle uscite S-VIDEO OUT e VIDEO OUT delle relative sorgenti video (console e altri apparecchi).

Ingresso VGA proveniente dal PC; a questa porta va collegata direttamente la scheda video del PC, tramite il cavo VGA in dotazione.

Uscita VGA verso il monitor; a questa porta, l'unica sulla parte frontale del TRUST VIDEO CONSOLE VIEWER, va collegato direttamente il cavo proveniente dal monitor.

telecomando con relativa batteria.
Veniamo adesso al nodo cruciale della qualità video: dai test effettuati, possiamo ritenerci moderatamente soddisfatti.

Abbiamo provato il Trust Video Console Viewer con un PC e una PlayStation 2. Per quanto riguarda le funzioni PC, i risultati non sono stati brillantissimi, principalmente a causa di un lieve effetto di **sdoppiamento** delle immagini.
Riguardo alla PlayStation 2, invece, i giochi testati, in versione demo, sono stati **Operation Winback** e **MDK2 Armageddon**, e hanno dato risultati più che apprezzabili. Oltretutto, con il telecomando abbiamo potuto regolare al meglio le impostazioni video, come fossimo davanti a un televisore.
In definitiva il dispositivo Trust, nonostante il piccolo problema di sdoppiamento in modalità PC, ci sembra una proposta interessante per quanti vogliano disporre di un sistema PC-Console integrato, considerando anche il prezzo decisamente accettabile.
A voi la scelta…



Ingresso dell'alimentatore.

Ingressi per l'alimentatore e il segnale audio (da collegare all'uscita AUDIO OUT della sorgente audio), e uscita per le casse.
NB: per quanto riguarda l'ingresso per il segnale audio, per la nostra PlayStation 2 abbiamo dovuto utilizzare un cavo RCA con uscita mini jack singola, visto che i cavi audio in dotazione con la PlayStation hanno entrata e uscita doppie...

PLANET Cheat

A cura di Stefano Vanini

COLIN MCRAE 2.0

Per tutti i piloti che non riescono a raggiungere risultati decenti con il grande titolo della Codemasters,ecco un po' di aiutini...
Per sbloccare i trucchi inserite questi codici dopo avere selezionato l'opzione 'Creare pilota':



Tutte le macchine – ONECAREFULOWNER
Lancer – OFFROAD
Mini Cooper – JOBINITALY
Sierra Cosworth – JIMMYSCAR
Ford Puma – COOLESTCAR
Tutti i Tracciati – HELLOCLEVELAND
Tracciati in senso inverso – RORRIMSKART
Palle di fuoco – GREATBALLSOF
Collisioni 'particolari' – RUBBERSTREET
Ruote Giganti – EASYROLLER
Gravità ridotta – MOONLANDER



Avversari più aggressivi – NEURALNIGHTMARE
Modalità Turbo – ROCKETFUEL
Giro più Veloce – PRUNEJUICE

SHEEP



Le pecore più ignoranti dell'universo vi stanno creando qualche problema? Piuttosto che portarle alla fine del livello preferireste mangiarvele stufate? (pare che siano pure buone...). Non disperate, Sogliolone vostro ha qualche consiglio anche per venire a patti con questi stupidi erbivori!



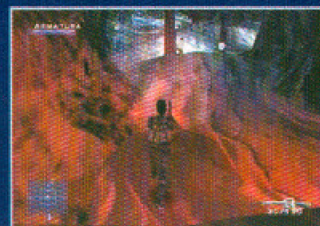
Un primo consiglio riguarda l'utilità di completare almeno un livello al primo tentativo in modo da capire quali sono i pericoli e gli ostacoli da superare senza comunque preoccuparsi del tempo. Per spingere le pecore nella direzione desiderata, invece, camminate dietro di loro premendo il tasto X; quando il pastore è posizionato nella giusta direzione, correte verso le pecore che a questo punto dovrebbero andare nella direzione verso cui avete voltato il vostro pastorello. Il gioco dovrebbe essere fatto. Un altro piccolo suggerimento potrebbe essere quello di correre attorno al gregge un poco come fanno i cani da pastore 'reali', indirizzando gli ovini dove si preferisce.

SYPHON FILTER 2

Il secondo titolo con protagonista il mitico Gabe Logan offre qualche bel filmatino da sbloccare. Giocate quindi in modalità HARD fino al



Sesto livello (Union Pacific train) per sbloccare il filmato bonus n.1
Dodicesimo livello (Industrial District) per sbloccare il filmato bonus n.2
Diciassettesimo livello (Agency Bio-Lab) per sbloccare il filmato bonus n. 3
Completate il gioco per sbloccare il filmato bonus n. 4
A questo punto, per vederli, posizionatevi nella schermata del titolo selezionando NEW GAME. Fatto questo premete SELECT, L1, R2, QUADRATO, CERCHIO, CROCE.
Ma non basta! Ecco qua un'altra iniezione di segreti svelati...



Missione 1 - Colorado Rockies: quando troverete la cassa dell'H11 nella cava vicino al burrone con la cascata, sbloccherete l'arena Colorado Rockies.
Missione 3 - Colorado Interstate 70: recuperando il binocolo che si trova nella cassa della stanza posteriore sbloccherete l'accesso all'arena Caves.
Missione 9 - Pharcom Expo Center: quando troverete il giornalino per ragazze nell'armadietto, sbloccherete l'arena Pharcom Incubator Lab.
Missione 11 - Moscow Club 32: se riuscite a stendere le tre guardie sulla pista da ballo prima che lancino le granate, sbloccherete l'accesso all'arena Disco Basement.
Missione 13 - Volkov Park: arrivando alla prima auto prima che l'agente la faccia saltare in aria, troverete al suo interno un Biz-2; questo dovrebbe sbloccare l'arena Subreal.
Missione 15 - Aljir Prison (Break in): se ce la fate a superare l'intero livello senza la balestra, sbloccherete l'accesso all'arena Aljir Prison.
Missione 19 - New York Slums: trovate il Dirty Laundry nella lavanderia che si trova nell'edificio che sta andando a fuoco e sbloccherete l'accesso all'arena DC Park.
Missione 20 - Slums District: nel garage-silos c'è una scala. Salite fino in cima e troverete una bella cassa con dentro un M-79; oltre a questo sbloccherete i personaggi di Syphon Filter 2 per la modalità a due giocatori.

NBA LIVE 2001 – PS2

Ecco qualche consiglio per creare un vero **Dream Team**!



Nella modalità Stagione di NBA Live 2001 è piuttosto difficile costruire una vera squadra dei sogni, poiché difficilmente le franchigie accetteranno di perdere una delle loro stelle per ricevere in cambio una vera 'mano quadra'; il motivo di questo 'blocco' è costituito dal fatto che Live consente unicamente lo scambio tra giocatori dello stesso valore, ma c'è un modo piuttosto semplice per aggirare il problema. Per battere il sistema, cominciate la modalità stagione, premete CERCHIO per chiamare il menu delle opzioni, selezionate la sezione dei roster delle squadre e create un giocatore; portate al massimo tutte le sue caratteristiche e salvatelo come Free Agent, quindi uscite. Ora tornate al menu, e una volta aperto il roster della franchigia che volete guidare acquisite il giocatore appena creato; se tutte le sue statistiche saranno superiori al 90 di valutazione potrete scambiarlo con qualsiasi pro nella Lega (inclusi mostri



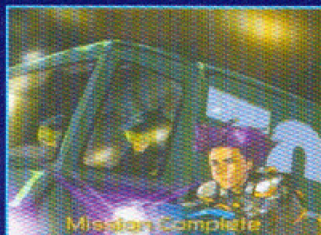
come Shaq e Allen Iverson). Ripetete il percorso quante volte volete, e se non riuscite a vincere il campionato in questo modo siete delle vere schiappe!



Migliorare una superstar
Premete CERCHIO quando vi trovate nel Menu Principale per attivare la barra delle opzioni: qui selezionate quella relativa al roster delle squadre. Selezionate Modifica (o edit) giocatore. Se il vostro bacino di giocatori creati è vuoto – in sostanza se non ne avete creati ancora – dovrebbe apparire come primo giocatore editabile proprio una superstar e potrete migliorarne le statistiche utilizzando il tasto R2. La gabola funziona con tutti i parametri (tiro da tre, percentuali dal campo, liberi, schiacciate velocità, rimbalzi...) consentendo di far diventare i vostri giocatori preferiti veri mostri del basket! Se volete chiamare un giocatore differente dal primo apparso, non dovete fare altro che premere L2, START e sceglierne uno diverso. Hey, non dimenticate di salvare!

ONI

Evitare di farsi troppo male
Quando cadete (o saltate) da una piattaforma troppo alta e toccate il suolo prendete una bella botta che di solito toglie un po' di energia. Se poco prima di toccare il suolo vi ricordate di premere L2, questo piccolo accorgimento dovrebbe eliminare completamente i danni!



BEATMANIA

Modalità Nascosta 1
Premete contemporaneamente L + R (i due tasti dietro sul controller di BeatMania) e quindi Start quando appare il menu con la scritta Press Start Button. Rilasciate i bottoni e premete Sinistra + X



(i due tasti bianchi nella parte sinistra e destra). Se avete fatto tutto come si deve dovreste sentire un suono. Da questo momento la Modalità nascosta 1 dovrebbe essere disponibile.



Modalità a Due Giocatori
Premete contemporaneamente Sinistra + Quadrato + X (i tre tasti bianchi) e quindi Start quando il menu con scritto Press Start Button apparirà. Rilasciate i bottoni e premete L + R (i due tasti neri). Se avete fatto tutto come si deve dovreste sentire un suono. Da questo momento la modalità a due giocatori sarà disponibile.

BUST A MOVE 4



Un altro mondo
Nella schermata in cui appare Premi Start, premete Triangolo, Sinistra, Destra, Sinistra, Triangolo. Se avete fatto tutto come si deve dovrebbe apparire una piccola faccia verde nella parte destra in basso dello schermo. Poi, scegliete un puzzle e la modalità Arcade per avere



accesso a più puzzles. Per la versione europea, premete Quadrato, Cerchio, X, Quadrato, Cerchio allo schermo dei titoli.

Personaggi bonus
Nella schermata dove appare Premi Start, premete Destra (2 volte), Triangolo, Sinistra (2 volte). Se avete fatto tutto come si deve, sentirete il suono di un applauso.



Opzioni di lettura di Tarot
Nella schermata dove appare Premi Start premete Su, Triangolo, Giù, Triangolo, Su. Poi entrate nel menu delle opzioni per aver accesso a nuove modalità. Quest'opzione è normalmente sbloccata completando la modalità storia.

Opzioni di dimostrazione voce
Sbloccate i Personaggi bonus e le Opzioni di lettura di Tarot. Poi, nella schermata dove appare Premi Start, premete Quadrato, Su, Sinistra, Giù, Destra, Su, Quadrato, Giù, Sinistra, Su, Destra, Giù, Quadrato. Se avete fatto tutto come si deve sentirete un suono. Quindi entrate nel menu Opzioni per accedere alle nuove opzioni.

GRAN THEFT AUTO 2

10.000.000 di punti: inserite come nome "BIGSCORE".
Moltiplicatore 5x: inserite come nome "HIGHFIVE".
Tutte le armi: inserite come nome "NAVARONE".
Scripts in modalità Debug: inserite come nome "NOFRILLS".
Mostra le Coordinate: inserite come nome "WUGGLES".



Monete Gratis: rubate un taxi e fate salire i clienti, pagano circa 5 dollari al secondo. Siate pazienti, non entrano sempre dentro, forse non avete deodorato bene l'abitacolo! I poveretti che oseranno salire sul 'vostro' taxi pagheranno però solo fino a quando guiderete con prudenza o finché non avrete i poliziotti nello specchietto retrovisore...



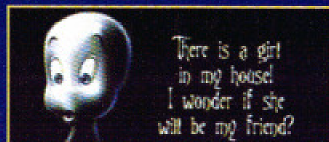
Selezione di livello: per scegliere il livello di inizio inserite come nome "ITSALLUP".
Massimo livello di Ricerca: inserite come nome "DESIRES" per settare il livello di Ricerca su 4.
Niente polizia: inserite come nome "LOSEFEDS".
Cambia la radio della macchina: premete Su per cambiare stazione radio.
Aumenta il Turbo: quando cominciate una partita inserite come nome "IGNITION" per far aumentare di velocità tutte le macchine.



Energia Illimitata: inserite come nome del personaggio "LIVELONG".
Soldi illimitati: inserite come nome "IAMPLAYA" per avere soldi illimitati.

CASPER: THE MOVIE

Passare attraverso i muri
Andate nell'angolo in alto a sinistra di una stanza qualsiasi. Poi tenete premuto Su + Sinistra + L1 + R1 + START. Il gioco



si bloccherà, lasciate Su + Sinistra + L1 e continuate a tenere premuti R1 + START. Premete Giù + Destra + Triangolo e il gioco si sbloccherà. Potrete fluttuare attraverso le pareti premendo R1. L1 vi riporterà indietro.

Volare
In qualsiasi posizione premete R1 + L1 + Su + Sinistra + START, il gioco si blocca. Lasciate START e premete Triangolo.



A cura di Christian Pettini

WANTED

Quelli di ruolo sono giochi nei quali l'utente si immedesima in un personaggio; il loro profilo passa attraverso una quantità di numeri che ne determinano le caratteristiche (forza, resistenza ai colpi ecc.). La struttura del gioco si adegua a questo: armi che tolgono una determinata quantità al valore 'resistenza'. Spesso la trama è complessa e coinvolgente, avanza in base alle azioni del giocatore e costituisce il 'perché' di questo tipo di giochi; la grafica è spesso semplice ma non a caso: quel che conta è lo 'spessore' di gioco.

GIOCHI DI RUOLO

A

ALUNDRA
(Psygnosis)
MC



Un gioco di ruolo che sembra arrivare dal Giappone è nato invece in quel di Manchester, negli uffici della beneamata Psygnosis.

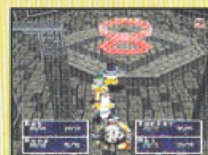


La trama è interessante: entrate nei sogni degli altri! La struttura è molto simile a quella degli altri gidierre bidimensionali e anche la qualità è media.
N. giocatori: 1

83

B

BLAZE & BLADE
(Funsoft)
MC, DS



È un GDR classico, che possiede tutti gli elementi che sono in grado di attirare i fans di questo nobile genere.



Scegliamo un eroe o una eroina per liberare dalle forze del male la Forbidden Land: un nome che evoca inequivocabilmente un luogo ameno, nevvero? L'ottimo sonoro e la grande longevità, classica di ogni GDR che si rispetti, ne fanno un buon prodotto, rovinato da una eccessiva quantità di dialoghi e una grafica che non è certo possibile definire piacevole...



N. giocatori: 1

82

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
(BMG)
MC

Antico prodotto di stampo classico nella struttura ma molto originale nella trama.



Impersonate un vampiro in cerca di vendetta, e la caratterizzazione del personaggio condiziona tutta la realizzazione, con le sue trasformazioni e le sue caratteristiche vampiresche. Diventate un lupo, un pipistrello o una incorporea nebbia e vagate nelle desolate lande ricostruite con una grafica sì bidimensionale ma di buona qualità: buia, e con colori sempre lividi. I combattimenti sono in tempo reale e l'impostazione è arcade.



Le fasi di esplorazione purtroppo sono lunghe e la trama è un po' troppo diluita; al contrario, doveva pregnare tutta la realizzazione. Snervanti, poi, i caricamenti.
N. giocatori: 1

79

BREATH OF FIRE III
(Virgin)
MC

Similmente a diversi altri prodotti, Breath of Fire III è un onesto gioco di ruolo, smisurato nelle dimensioni e abbastanza interessante nella trama.



I combattimenti riescono a essere abbastanza avvincenti anche se, come è tipico dei giochi di ruolo, sono un po' troppo pressanti.



La grafica è sufficiente, ma non è che, tranne Final Fantasy, questo aspetto sia sempre stato curato a dovere.



Il giudizio finale? Abbastanza buono!
N. giocatori: 1

78

D

DIABLO
(Electronic Arts)
MC

Arriva con un'era geologica di ritardo dal 'grande fratello' per il PC questo GDR dall'impostazione molto arcade.



Si combatte all'interno di dungeon puzzolenti e mal frequentati, muovendo l'omino e facendogli tirare i fendenti in via diretta, nel più puro stampo arcade. Si tratta certo di un titolo originale, ma molto monotono.



L'ambientazione è bella e risulta particolarmente gradevole la gestione dei 'numerini' che regolano il personaggio. Un'altro punto a sfavore è la grafica, decisamente confusa.



N. giocatori: 1

76

DRAGON VALOR
(Namco)
MC, DS



Ecco un grande GDR. È un tentativo abbastanza riuscito di miscelare l'azione dei combattimenti in tempo reale e la struttura (comunque preponderante) tipica dei giochi di ruolo.



In verità l'area poligonale, assai ben fatta tecnicamente e cromaticamente, ci permette di fare spesso brutti 'scontri' e la componente arcade è significativa; ma il più delle volte si tratta di qualcosa di molto semplice da fare, e infatti la maggior parte dei combattimenti è facilissima e senza storia.



La trama prevede le solite storie fatte di draghi, fanciulle da salvare, cavalieri... Niente di originale, ma la classicità presente è indubbiamente piacevole.
N. giocatori: 1

87

G

GRANDIA
(Ubisoft)



Recentissimo Value Series, si tratta di un GDR assai convincente. La trama è lunga e profonda, ricca di intrighi e sottotrame. L'aspetto grafico è poligonale, ma la visuale è sempre isometrica e si limita a ruotare o a zoomare.



La gestione dei personaggi è approfondita e complessa, ma si svolge per mezzo di menu ottimamente ordinati: la giocabilità è superiore.



Si tratta di un prodotto molto classico, ricco di quell'atmosfera tipicamente giapponese che piace a tanti. Dedicato ai più seri di voi!
N. giocatori: 1

88

GRANDSTREAM SAGA
(Sony)
MC, DS



Un classico gioco di ruolo, molto giapponese nell'aspetto generale. Il mondo in cui è ambientato è formato da isole, sospese in aria, che stanno affondando e voi, un mago apprendista, dovete sbrigare questa faccenduola...



I combattimenti, fondamentali in questo genere di giochi, avvengono a turni. La fase esplorativa è

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

abbastanza interessante, anche se rovinata da un ritmo ottuagenario.
La grafica è accettabile; è stato usato il treddì per la rappresentazione degli scenari, ma la qualità delle texture non è epocale. Interessante, ma troppo piatto.
N. giocatori: 1

77

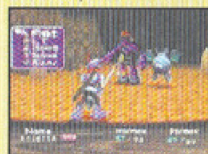
GUARDIAN'S CRUSADE
(Activision)
MC, DS



Un gioco di ruolo in cui l'aspetto evolutivo, relativo a un piccolo e simpatico animaletto che ci segue aiutandoci nel peregrinare, è trattato con particolare attenzione.



Il gioco sembra un po' troppo il fratello mal riuscito di Final Fantasy, dai combattimenti alle fasi di esplorazione.



Almeno, il gioco è tutto in italiano e per giunta non è troppo difficile; queste due caratteristiche lo rendono consigliabile a un pubblico non di esperti.
N. giocatori: 1

76

L

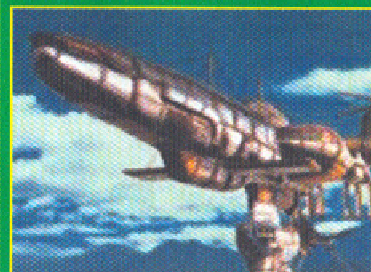
LEGEND OF DRAGOON
(Sony)
MC, DS
Ecco un ottimo titolo! Sony cerca di superare, con questo suo ultimo GDR, le brutture tipiche

FINAL FANTASY

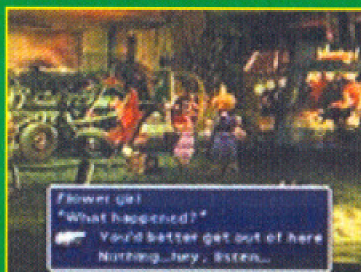
I **Final Fantasy** della Squaresoft meritano uno spazio a sé stante, dal momento che sono, in tutta probabilità, i migliori giochi di ruolo disponibili per PlayStation, e forse sono in assoluto i migliori che potete giocare indipendentemente dalla piattaforma ospitante. Si tratta di prodotti che possiedono tutte le caratteristiche dei giochi di ruolo seri, veri; ma hanno qualcosa in più. Innanzitutto la grafica è un pezzo avanti rispetto alla concorrenza: laddove gli altri si accontentano di un impatto grafico misero e bidimensionale, i Final Fantasy aiutano il coinvolgimento dell'utente con un aspetto curatissimo e ineccepibile. Poi la trama, senza mai brillare per originalità, ha quella poesia che solo i giapponesi sanno. Infine sono fantastici e irripetibili i singoli fatti, eventi, del procedere della trama, ogni piccola trovata. La caratterizzazione dei **personaggi**, pure, è assolutamente curatissima e completa il prodotto Square con una classe unica. Final Fantasy, la serie di giochi di ruolo che è avanti di dieci anni rispetto alla concorrenza!

FINAL FANTASY VII

MC
Il più bel libro che possiate giocare! In un mondo dominato da una multinazionale – la **Shinra** - che sta uccidendo il pianeta rubandone l'energia vitale, siete **Cloud Strife** e vi unite all'**Avalanche** per difendere il pianeta. Scoprirete che dietro c'è un personaggio totalmente pazzo e incredibilmente potente, **Sephiroth** (il cattivo più bello e carismatico della storia dei videogames).

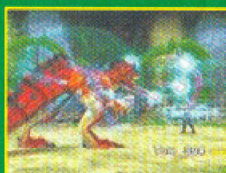


L'ambientazione è futuristica e ha forti accenti cyberpunk; i colori e le atmosfere sono costantemente cupe. Nel gioco è implementato l'uso dei **materia**, elementi magici da applicare su armi e armature, che costituiscono



l'aspetto più profondo della gestione dei membri del party. La trama è ottima, i fatti vi commuoveranno (la figlia di **Barnet**, la morte di **Aeris**...) in un prodotto che è meraviglioso da vedere, giocare, vivere.

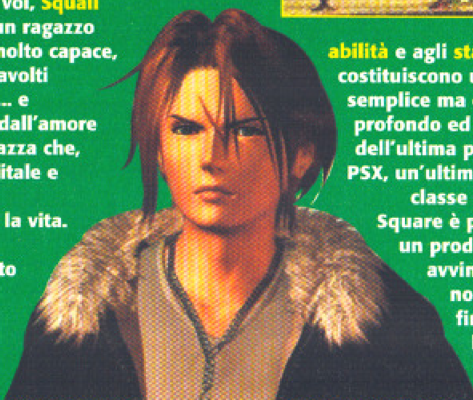
FINAL FANTASY VIII



MC, DS
Square abbandona il tratto deformed del FF precedente in favore di un aspetto più realistico, strizzando l'occhio all'occidente in cui la serie ha incontrato un successo oltre ogni più ottimistica previsione. Siamo sempre nel futuro, ma qui almeno c'è un po' di

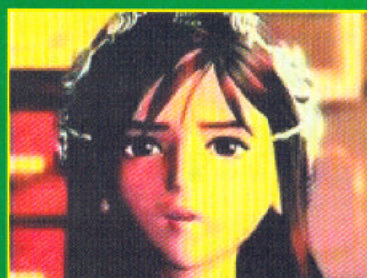


luce... La sensazione di pericolo è costante: c'è una **strega** che sta scatenando una guerra per i suoi loschi fini e voi, **Squall Leonheart**, un ragazzo timido ma molto capace, vi trovate travolti dagli eventi... e soprattutto dall'amore per una ragazza che, estroversa vitale e gioiosa, vi sconvolgerà la vita. È stato implementato un sistema chiamato **Junction** attorno al quale ruota la gestione delle azioni e che consente di effettuare le azioni più speciali. Il sistema dà profondità al gioco ma non si rivela immediatissimo né troppo comodo. La trama è avvincente e molti elementi sono già mitici: la **Ginblade**, gli effetti di luce dei **guardian**, i giochi di **carte**, soprattutto la sequenza del **ballo**...



FINAL FANTASY IX

MC, DS
L'ultima prova Square per PlayStation si rivela un gioco troppo avanti. Il look è di nuovo japan-oriented e anche l'ambientazione torna a essere **fantasy**, dopo due prove ambientate in un mondo di un lontano futuro.



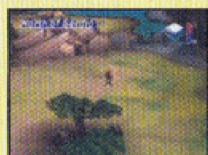
Anche le atmosfere non sono più costantemente opprimenti, e anzi buona parte dei momenti della realizzazione sono permeati da un **umorismo** molto orientale. Magnifica è la caratterizzazione dei personaggi, vivi ed espressivi come fossero attori hollywoodiani. I combattimenti sono snelliti dalle pesantezze dei **materia** o del **junction** e ruotano attorno alle



abilità e agli **status**, che costituiscono un sistema più semplice ma comunque molto profondo ed evoluto. Si tratta dell'ultima prova Square per PSX, un'ultima prova in cui la classe limpida della Square è presente a creare un prodotto organico e avvincente, dal quale non vi staccherete fino a quando non l'avrete terminato.



dell'estetica della maggior parte dei titoli simili, presentando un aspetto simile a quello dei Final Fantasy; e anche i filmati, molti, sono realizzati ottimamente.



I quattro (!) CD la dicono lunga sulla durata del gioco... I combattimenti sono a turni e in essi si sfoga la gestione dei personaggi, davvero complessa e approfondita. La trama è interessante e ricca di colpi di scena, peraltro è comprensibilissima grazie a una onesta traduzione nella nostra lingua.



Peccato per l'assoluta mancanza di originalità e, francamente, anche per la mancanza della poesia di Square...



N. giocatori: 1

89

LEGEND OF LEGAIA
(Sony)
MC, DS
Da Sony un GDR dall'impianto grafico tridimensionale che scimmiotta Zelda per il Nintendo. Ogni tanto l'estetica subisce qualche calo, ma in generale non è mai troppo convincente.



La trama prevede che voi, Yahn (l'onomatopea per lo sbadiglio... non ho parole!!!), fermiate l'avanzare delle malvage nebbie che stanno esaurendo il potere benefico delle forze del male. Armati di fendinebbia... no, lasciamo perdere...



I combattimenti sono a turni; tutto il gioco è tradotto in italiano. Altro? Il look manga è troppo infantile. Hasta la Legaia!
N. giocatori: 1

83

S

SAGA FRONTIER
(Squaresoft)
MC, DS
Squaresoft non è solo Final Fantasy! Questo Saga Frontier narra le vicende di un principe diseredato dal padre che cerca vendetta.



Si basa su qualche interessante meccanismo: le quest proposte variano a seconda dell'età del protagonista, Gustave.



I combattimenti avvengono con il 'puro' meccanismo dei turni e la grafica è bidimensionale e isometrica, peraltro molto carismatica.
La lentezza del tutto e lo spazio preso dai dialoghi tedia un po', nonostante la storia e il modo in cui questa si sviluppa. Si tratta di una prova molto buona, ma dalla casa che ci ha regalato Final Fantasy ci aspettavamo qualcosina di più.
N. giocatori: 1

83

SUIKODEN
(Konami)
MC
Bellissimo RPG della Konami; forse un po' antico, ma davvero bello.



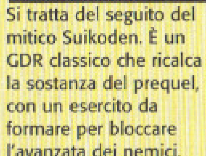
La struttura è una sublimazione dei migliori titoli del genere e la grafica bidimensionale, che fa tanto Super Nintendo, sorregge una storia degna di un film.



Arruolate un esercito 'di liberazione'.
N. giocatori: 1

85

SUIKODEN 2
(Konami)
MC, DS



Si tratta del seguito del mitico Suikoden. È un GDR classico che ricalca la sostanza del prequel, con un esercito da formare per bloccare l'avanzata dei nemici.

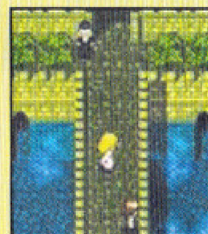
A questo fine ultimo si frappongono altre trame e sottotrame ricche di intrighi e tradimenti. La grafica è bidimensionale ma... beh, fa schifo!
La traduzione è in italiano e viene incontro a chi non sopporta l'inglese; peccato che sia approssimativa. Il sistema dei combattimenti è a turni, per la disperazione dei miei colleghi che non sopportano di dover aspettare il loro momento per poter picchiare...
N. giocatori: 1

84

W

WILD ARMS
(Sony)
MC
Il più classico dei giochi di ruolo per PlayStation, con una trama robusta e personaggi interessanti. Molti oggetti, incantesimi e magie per un titolo lungo e intrigante. La grafica, ovviamente, non è al passo con i tempi: bidimensionale durante l'esplorazione della (sconfinata) mappa, e con un 3D mogio mogio durante i combattimenti che avvengono, classicamente, col sistema dei turni.





Una bella cosa è la sequenza introduttiva, un vero cartoon di alta classe.
N. giocatori: 1

82

IN FRETTA O CON CALMA?

Questo box soddisfa la necessità di illustrarvi la differenza fondamentale tra i giochi di ruolo, che possono essere bipartiti in GDR con i combattimenti in tempo reale e GDR con i combattimenti a turni. Ma prima devo fare una premessa, che balza all'occhio immediatamente: la distinzione si basa esclusivamente sulle modalità di svolgimento degli scontri, ma questo è pregnante perché, in un gioco di ruolo, la fase dei combattimenti è di centrale importanza.





È soprattutto durante questa fase che viene fuori la natura 'numerica' che caratterizza sostanzialmente il prodotto; il procedere è condizionato dall'esito dello scontro. Per giunta, i valori espressi in numeri che si incontrano servono proprio nelle azioni di lotta: i colpi, i punteggi delle armature, la resistenza, l'abilità ecc. I GDR dunque possono esser divisi in due grandi categorie: quelli nei quali i combattimenti si svolgono in tempo reale (secondo una dinamica basata sulla abilità e la velocità con il pad, le doti richieste anche da Syphon Filter tanto per fare un esempio) e quelli in cui gli scontri avvengono secondo la più giusta - considerando la vera natura dei giochi di ruolo giocati con i dadi e le tabelle con i punti - dinamica statica dei turni, alla stregua dei wargames. Il primo sottogenere prevede che l'abilità con la mano sia indispensabile, la seconda richiede capacità (strategiche e di gestione delle risorse) che possono esser fatte valere utilizzando a piacimento i vantaggi del turno, che può durare tutto il tempo che l'utente desidera.



DI CHRISTIAN PETTINI

SECONDA PARTE

Final Fantasy IX

E siamo così arrivati alla fine: tirate un bel respiro, chiudete gli occhi e affrontate gli ultimi tre dischi del più bel GDR fantasy che PSX ricordi!

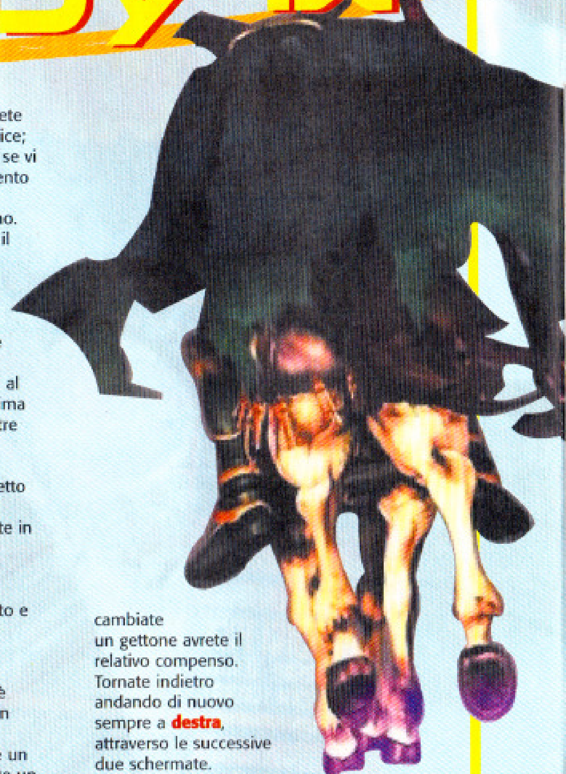
DISCO 2 : ORE NERE

SEZIONE 1: LA STAZIONE FERROVIARIA DI AERB

Dopo essere scesi dal treno andate a **destra**; accumulate nuovo equipaggiamento parlando con il **negoziante** nell'angolo in basso a destra (sotto il Mogli). Salvate il gioco e quando avrete finito tutti i vostri preparativi andate **in alto a destra**. Garnet vedrà alcune facce familiari; tornate indietro all'area del **bar**. Parlate con **Steiner** e poi di nuovo indietro, per poi dirigervi a nord; salite sul **treno**. Indovinate? **'Valzer nero'** è incredibilmente ancora vivo e domanda vendetta. Potreste avere qualche difficoltà poiché Garnet e Steiner saranno ancora allo stesso livello, ma l'aiuto di Marcus qui sarà di valore incalcolabile. Tenete Garnet bloccata per utilizzarla come guaritrice; Steiner riuscirà a procurare qualche danno se vi sarete ricordati di rinnovare l'equipaggiamento e non fate i micragnosi con le pozioni. Dopo il combattimento scenderete dal treno. Dirigetevi a **destra**. Dopo aver attraversato il **ponte**, prendete le scale a **sinistra** per trovare qualche **moneta d'oro** e tornate dietro andando stavolta a **destra**. Salvate il gioco quando siete di nuovo nella **mappa del mondo**. Se avete qualche tenda passate un po' del vostro tempo a innalzarvi di livello, preferibilmente intorno al **10** o superiore; è dura ma conveniente, prima di entrare in treno. Buttate un occhio mentre combattete lì attorno perché potreste incontrare un simpatico mostriciattolo; generalmente vi chiederanno qualche oggetto che baratteranno con un alto AP. Fate attenzione a scegliere solo oggetti che avete in abbondanza.

SEZIONE 2: TRENO

Quando entrerete in **treno** avrete un filmato e un paio di ETR. Andate sempre a **sinistra**, passando l'ingresso con il **tetto rosso** e scendendo al piano di sotto. Andate giù e avrete un ETR, il grosso edificio a **sinistra** è una Card Hall per giocare. Risalendo, c'è un altro ETR. Salite di un'altra schermata ed entrate nella casa sulla **sinistra** per trovare un Combination Shop; potreste anche ottenere un **Muscle Belt**, qui, se avete visto il giusto ETR. Potreste anche riuscire a cambiare tutte i gettoni che avete trovato se andate ancora un po' più in là, alla **Zodiac Room**: ogni volta che cambiate un gettone avrete il relativo compenso. Tornate indietro andando di nuovo sempre a **destra**, attraverso le successive due schermate. Dopo che siete usciti dalla **casa delle aste** cercate di vedere cosa potete rimediare e poi rientrate. Qualche volta trovate oggetti normali, ma talvolta potete rimediare roba potente. Quando avete fatto, andate a **destra** alla schermata successiva. La torre grande ha un **negozio** molto vasto di armi e armature; la torre più piccola ospita un **Mogli** che volerà via quando tenterete di attraversarlo. Salvate il gioco al Mogli e continuate ad attraversare la torre più piccola, oltrepassando l'**ubriaco**. Scendete la **scala** e troverete qualche regalino, quindi entrate nella prima casa sulla **destra** e scendete sul fondo dove troverete Marcus. Rispondete OK e procedete sempre attraverso e giù per andare a incontrare Baku. Dopo il filmato, dirigetevi in direzione della **porta bloccata** all'estremo lato sinistro in treno; il professore sarà lì ad aspettarvi. Dopo un altro filmato entrate nel buco che è al lato del professore.
Dopo aver salvato al Mogli, dirigetevi alla sezione sinistra e assicuratevi di colpire la **leva**, quindi procedete sul lato **destro**, poi a **destra**. Potreste trovare qualche nemico qui, perciò utilizzate un poco del vostro tempo per alzarvi di alcuni livelli; potete uscire dal treno se vi serve. Tirate la **catena triangolare** e dopo il filmato andate sempre a **sinistra** e spingete la **leva** che trovate lì (è meglio che salviate prima di colpire la seconda leva!) L'avversario che incontrerete sarà un tipo tosto; se vi siete esercitati e siete saliti di livello, o comunque vi siete avvicinati al **quindicesimo livello** o







dintorni, il combattimento potrà essere un poco più semplice. Il serpente non colpisce forte, ma utilizzerà parecchio veleno, perciò usate qualunque antidoto voi abbiate o l'energia di Garnet se ancora ne avete. Marcus e Steiner possono attaccare, mentre Garnet blocca/rienergizza. Dopo avere inferto una quantità sufficiente di danni al serpente, vi farà il piacere di andar via. Ora siamo tornati da Zidane e al resto del gruppo. Dirigetevi a **destra** e poi a **sinistra** verso il tornado a cui prima non avete avuto accesso ed entrate.

SEZIONE 3: CLEYA

Fate attenzione ai grossi **uccelli neri**: possono nascondere dei nemici. Proseguite diritto; quando raggiungete la schermata successiva andate a **sinistra** sulla terza piattaforma (quella con la porta chiusa) e azionate la **leva** per aprire la porta. Procedete e continuate verso **destra**, quindi sempre dritto fin sopra l'albero. Ci sarà uno scrigno con un **Etere**, quindi scendete ed esaminate il tronco; premete la **leva**. Tornate alla schermata precedente e scalate i rampicanti.
La stanza sarà leggermente differente, ora che vi avete scaricato tutta quella sabbia dentro. Dirigetevi a **sinistra** ed entrate nella fessura; andate a **sinistra** dalla sommità e salvate il gioco al Mogli. Dirigetevi verso l'alto e poi a **sinistra** quando incapperete nella biforcazione della strada e perquisite lo **scrigno** in cui troverete una **Flame Staff**, quindi andate sul lato **destro** e continuate a gironzolare perché da qualche parte lì intorno c'è una pozione. Potreste setacciare il centro, poi continuare dritto e prendere il **Mithril Glove** e azionare l'**interruttore** alla fine. Tornate fuori e prendete a **sinistra** dentro l'apertura nel muro per un **Mithril Vest**, quindi cercate dietro il pilastro centrale gli **Stivali per il deserto**. Uscite e andate a **sinistra**. Andate a **destra** per trovare un **Elisir**, quindi tornate indietro e stavolta andate a **sinistra**. Nella stanza con i **tre vortici** colpite in continuazione il **bottone tondo** per evitare di esserne catturati; dirigetevi a **sinistra** e continuate fino alla schermata successiva, poi salite la scala.
Benvenuti al **Cleya Settlement**. Scegliete l'opzione più in alto quando verrà richiesto. Quando tornerete, considerate l'idea di andare di nuovo nell'area con il tronco d'albero per innalzare il vostro livello a **18** (e assicuratevi che VIVI impari a usare i suoi ice attacks!). Quando siete pronti, tornate al **cancello** e andate a **destra** per rovistare sotto al simbolo, alla ricerca di un po' di Guil. Tornate indietro e salite gli scalini sulla **sinistra** e continuate a **sinistra**; vedrete due ETR. Dirigetevi a **destra** e salite gli scalini, poi parlate alla guardia che si mostrerà durante l'ETR di VIVI; lui vi venderà delle armi (comprate ora qualunque cosa).
La porta dietro di lui conduce a una **locanda**; perquisite il **lato destro** inferiore e il **lato sinistro** superiore, quindi salite gli scalini e salvate il gioco al Mogli (e riposatevi, se vi serve di ricaricarvi). Uscite e andate su a **destra**, e avrete altri due ETR. Continuate per due schermate a **sinistra** e parlate con la ragazzina sulla sinistra; lei vi venderà qualche oggetto. Ispezionate i **funghi** alla sua destra; dopo aver comprato qualunque cosa di cui abbiate bisogno, salite le scale ed entrate nella grande casa. Voi non sarete ammessi dentro, perciò dirigetevi a **sinistra**, poi a **destra** e poi giù. Tornerete nell'area in cui VIVI era stato avvicinato precedentemente e dove avete comprato alcune nuove armi e armature. Dopo il filmato, salvate il gioco al Mogli nella locanda. Tornate all'ingresso e poi andate a **destra**.
Il Formicaleone! Se siete stati forti dovreste essere intorno al livello **18**. Fate utilizzare a Freya il 'salto' e caricate VIVI; usate gli **incantesimi di ghiaccio** di VIVI. Tenete pronti qualche echo grass nel caso in cui il Formicaleone vi colpisca con un incantesimo di silenzio. Zidane e Quina possono continuare ad attaccare come al solito. Il Formicaleone può anche lanciare un attacco di fuoco decisamente potente che può togliervi 300 hp, e possiede un altro attacco che può ridurre drasticamente a livelli minimi, tipo 1 o 5, l'hp di tutto il gruppo, quindi tenete pronte le vostre pozioni. A parte ciò, continuate a martellarlo e a lanciare incantesimi di ghiaccio finché non sparisce. Quando avrete il controllo di Freya, dirigetevi alla **locanda** e salite al piano superiore; lì ci sarà un Mogli che vi venderà un pò di roba, compratela! Se non avete comprato nuove armi, i ragazzi che le vendono si troveranno sul **lato sinistro** della locanda. Assicuratevi di raccogliere un'adeguata riserva di pozioni e di **piume di fenice**. Salvate il gioco e tornate all'ingresso, quindi tornate al tronco d'albero.
Sembra quasi che la morte del Formicaleone abbia fermato la tromba d'aria e il vortice, ma i soldati di Alexandria salteranno fuori all'improvviso nei momenti più improbabili esattamente come tutti gli altri mostri.
Sul ponte, scegliete la **prima opzione**; il ragazzino che avete salvato prima uscirà e vi farà un resoconto. Quando avrete raggiunto l'insediamento combatterete molte battaglie da questo punto in poi. Dopo che avrete sconfitto il primo black mage salvate il gioco con il Mogli che è ora alla vostra destra dove era il Formicaleone.
Tornate all'ingresso per combattere contro un mago, tre soldati e altri due maghi in tre combattimenti separati. Potete rinvigorirvi dopo questi tre combattimenti se vi serve farlo. Salite le scale e scegliete la **seconda opzione**, quindi di nuovo la **seconda opzione** (se sceglierete la prima opzione raddoppierete i nemici!). Dovrete combattere un mago e due soldati; dopo il combattimento vi si presenterà di nuovo la scelta: scegliete la **terza** e dovrete



affrontare due soldati. Quando il ragazzino ve lo chiederà scegliete la **seconda opzione**. Dovrete combattere di nuovo con Beatrice e lei sarà ancora più forte di voi. Il suo attacco con la **spada luminosa** può togliere fino ad 800 hp al suo bersaglio e i suoi attacchi normali possono infliggere danni vicino ai 400 hp per volta. Attaccherà per primo Zidane e quindi il resto del gruppo in ordine. Un buon metodo per sconfiggerla è di avere il pieno di piume di fenice, lasciare che Zidane prenda tutti i colpi tirati con la spada luminosa e quindi resuscitarlo ogni volta. In questo modo manterrete viva ed efficiente la maggior parte del vostro gruppo. Spero che avrete imparato alcune abilità da +10%HP per aiutare il vostro gruppo. VIVI dovrebbe avere un set completo di attacchi di fuoco/ghiaccio/tuono; **Fuoco2** potrebbe funzionare abbastanza bene. Dopo averla bersagliata abbastanza a lungo, Beatrice aumenterà il suo HP; fate attenzione a questo punto perché significa che sta per essere sconfitta. Non appena l'avrete gettata a terra se ne andrà, dopo aver lanciato il suo attacco down-to-one HP.
Arriverete a un **dirigibile**, tutti meno Quina che non riuscirà a trovare il trasporto. Salite gli **scalini** e seguite Beatrice. Dopo il filmato, tornate indietro e scendete gli scalini: vedrete apparire un Mogli; seguitelo e salvate il gioco, quindi riscendete le **scale**.



SEZIONE 4: FUGA E RECUPERO

Dovrete oscillare a destra e sinistra quando vedete Steiner e Marcus. Quando inizierete con lenti colpi a **sinistra**, aspettate finché non vi rivolgerete nella direzione **sinistra/destra** prima di spingere il controller nella stessa direzione. Quando l'arco di oscillazione si amplia dovrete riuscire a colpire a destra o sinistra più spesso; più colpi riuscite a mettere a segno e più andrete veloci. Dovrete sconfiggere le guardie quando cercherete di scappare a **sinistra**. Salite la **scala** ed eventualmente Steiner si rincontrerà con Zidane, VIVI e Freya.
Anche se l'orologio segnala 30 minuti, voi ne avete esattamente **29:30** dopo che Marcus avrà completato la sua trappola. Quando riavrete il controllo, andate giù, a **sinistra** e poi su nel **castello**. Una volta dentro andate a **sinistra** sopra le scale e nell'entrata in fondo. Salite la scala a chiocciola (qui è dove avete incontrato Garnet per la prima volta, ricordate?); non sprecatevi ad andare a destra per cercare il Mogli, non è molto lontano. Dopo che sarete andati al piano superiore, andate a **sinistra** attraverso la porta e continuate avanti dritto. Una volta dentro la camera da letto di Garnet esplorate il **caminetto** che si trova alla **sinistra** per trovare una leva; azionatela. Da quando scenderete le scale avrete **25** minuti rimasti di orologio. Esaminate gli **scrigni** nella stanza con il pendolo, quindi scendete gli scalini e attraversate la porta che troverete a **nord** quando raggiungerete il pavimento. Vi dovrebbero rimanere circa **22:30** minuti di orologio quando iniziate a combattere con i due joker, Scorn e Zorn. Quando la battaglia comincia concentrate i vostri attacchi solo su uno di loro e saranno presto sconfitti. Occasionalmente lanceranno Comet sul gruppo con un danno di circa 200-250 hp, ma non è un gran problema; non appena uno di loro sarà sconfitto spariranno entrambi. Ricordatevi di salvare il gioco e usate una **tenda** dopo aver sconfitto Scorn e Zorn.
Tornate alla stanza di Garnet e dovrete di nuovo affrontare Beatrice. Utilizzate la stessa strategia che avete usato la prima volta; l'unica differenza è che Steiner colpisce con più potenza di Quina e Beatrice ha più hp. Come al solito, quando è sconfitta riduce ad uno l'hp del gruppo. Beatrice e Freya si coalizzeranno per questa battaglia. Mentre il mostro sembra più bizzarro di Quina e del suo popolo, può essere sconfitto abbastanza velocemente, solo utilizzate la magia più potente di Beatrice. Quando la battaglia finisce fate correre **Zidane** giù dalle scale. Dovrete combattere contro tre black mages che sono come Valzer Nero ma non altrettanto forti. Concentrate semplicemente i vostri attacchi su uno per volta e andrà tutto bene. Continuate a scendere e avrete da affrontare due di queste bestie bizzarre; concentrate il vostro attacco di nuovo su soltanto uno di loro e utilizzate l'energia e la guarigione di Garnet se qualcuno della vostra squadra si mette a dormire. Saranno spacciati in men che non si dica. Alla fine Steiner lascerà il vostro gruppo per andare ad aiutare Freya e Beatrice, cosa che non vi fa piacere dato che dovete affrontare ancora uno di questi strani mostri. La scena tornerà su **Freya** e **Beatrice**; se avete sufficiente MP utilizzate nuovamente l'attacco contro il prossimo mostro. Steiner apparirà e si unirà a Freya e Beatrice.
Quando avrete il controllo di Zidane di nuovo, tornate nel luogo in cui avete salvato il gioco dopo avere sconfitto Scorn e Zorn; il Mogli ci sarà di nuovo per poter salvare di nuovo. Dirigetevi nel posto in cui Steiner e Garnet sono stati all'inizio catturati e procedete. Dovrete affrontare un **bruco** questa volta; non è troppo difficile se vi ricordate di non attaccare quando avvolge la sua coda. Di tanto in tanto lui userà un potente **attacco di luce** che può sottrarre 150-200 HP. A parte questo utilizzate l'energia di Garnet e di nuovo caricate/usate **Fuoco2** di VIVI.







SEZIONE 5: LA DISTRUZIONE DI UN REGNO

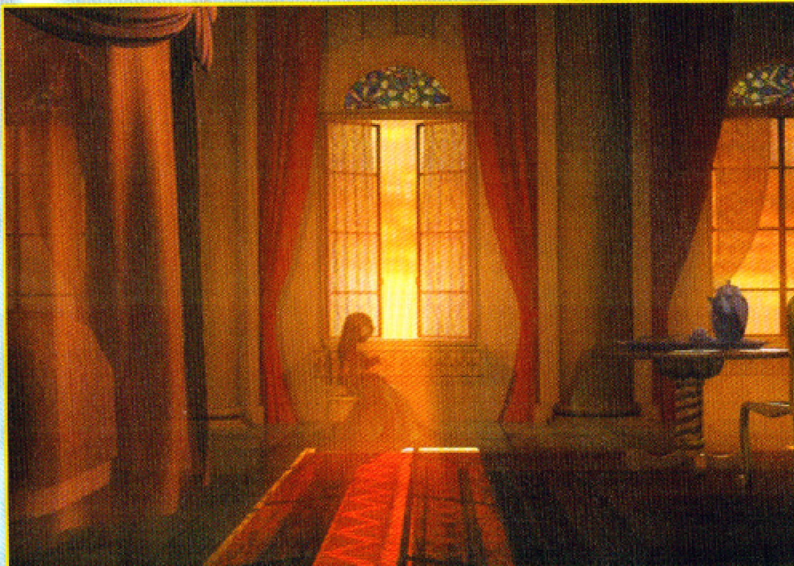
Quando rientrate nel controllo della compagnia (Garnet questa volta sarà al comando) salvate al Mogli. Continuate verso il basso e troverete un altro **Mithril Vest**. Direttamente dietro allo scrigno ci sarà una piccola area nella quale poter entrare: lì troverete **Ramuh** (**1**). Dirigetevi a sinistra e Ramuh (**2**) sarà di fronte allo scrigno sulla sinistra: perquisite lo **scrigno** e vi troverete un **Ogrenix**. Andate a **destra** girando attorno alla **radice verde** e salendo verso la schermata successiva dove troverete di nuovo Ramuh (**3**). Tornate indietro e salite sulla radice verde, quindi andate a **sinistra** e continuate fino a quando non trovate Ramuh (**4**). Tornate alla schermata precedente, prendete a **destra** e attraversate il **ponte**; scendete e incontrate Ramuh per la quinta e ultima volta: quando richiesti scegliete la **seconda risposta** e poi la **prima**. Indietreggiate leggermente e saltate in basso verso lo scrigno dove troverete un **Mithril Bracelet**. Salvate il gioco e andate nell'area di fronte a cui stava Ramuh l'ultima volta che l'avete incontrato. Dopo un altro FMV di eccezionale bellezza vi troverete dentro **Lindubulm**. Dirigetevi alla **locanda** e salvate il gioco al secondo piano. Continuate fino alla schermata successiva ed entrate nella casa all'estremità superiore. Procedete verso il lato superiore **destro** e lasciate venire il filmato! Dopo questo Re Cid vi darà **3000 Guil**, poi ritornerete in città; andate al negozio di armi e comprate qualunque cosa vi serva, quindi salvate di nuovo. Curiosate nella sezione **monocart** e fatevi un giro in città se volete; quando siete pronti tornate indietro e parlate col ragazzo che sta davanti alla **fontana** di fronte al negozio di armi. Non appena siete di nuovo all'esterno, ricordatevi di fermarvi di nuovo alla **Palude di Qu** per prelevare di nuovo Quina. Tornate dove è il Mogli (catturate un po' di rane intanto!) e andate sempre a **destra**, quindi su dentro l'**erba**. Quina potrebbe dirvi che conosce un'altra strada più veloce per **Fossil Roo**: seguitelo. Attraversate l'ingresso per entrare in Fossil Roo; continuando dovrete sfuggire a un **carro** che vi insegue; semplicemente correte attraverso i **pendoli**. Se vi fate catturare usate gli incantesimi Fuoco2 di VIVI per liberarvi. **Rene** vi starà aspettando quando smetterete di correre. Non è potente come Beatrice, e in più ogni volta che utilizza un attacco forte la sua ascia rimane incastrata al pavimento. Usate la tattica standard: VIVI userà i suoi incantesimi più potenti, Garnet farà solo la guaritrice, e Zidane e Quina attaccheranno. Tenete alto il vostro HP e proteggete Garnet; vi libererete di Rene in men che non si dica. Lei scapperà prontamente dopo il combattimento. Continuate verso **destra**. Vi sembra familiare? Invece di usare un bruco piccolo prendete uno dei **fiori** che si trovano alla **sinistra** dell'entrata e quindi mettetevi nel mezzo per chiamare quello grosso. Non appena riscendete a terra salite nella stanza successiva e poi scendete; salvate il gioco. Dirigetevi su e prendete un altro **fiore**; non appena riatterrate andate a **destra** e spingete la **leva**. Tornate fuori, prendete un fiore, azionate il pulsante **Action** nel mezzo della macchia **marrone scura** e cavalcate di nuovo la bestia. Dopo che siete atterrati salite gli scalini alla vostra **sinistra** e salite ancora, quindi tornate giù e andate a nord rispetto a dove siete atterrati. Seguite il **sentiero** quando curva, poi azionate la **leva**. Tornate indietro, prendete un fiore e salite le scale verso il centro del luogo dove sono i **barili**; cavalcate di nuovo la bestia. Tornerete nella stanza con la macchia marrone scura; azionate di nuovo la **leva** e cavalcate la bestia. Tornate al Mogli, salvate e continuate scendendo il sentiero che è alla **destra** del Mogli. Ritoccherete terra giusto accanto a un **venditore di armi**. Quando siete pronti salite le **scale** e continuate oltre la leva. Andate a sud non appena rimettete piede a terra e scalate i **rampicanti** sulla destra.
Parlate al **minatore** ed usate il piccone attorno alla sfera centrale dove sono nascosti un po' di oggetti alla rinfusa; quindi controllate la parete sul lontano lato **destro** (sempre a destra sul pavimento superiore dove dovete picconare) dove troverete un Mogli. Salvate il gioco di nuovo, se vi serve, e dopo che avrete restituito il **piccone** al lavoratore seguite il sentiero dietro di lui ed esplorate il **lato sinistro** dove vi aspetta un **Completo di Sopravvivenza**. Salvate il gioco nuovamente se volete e tornate ai rampicanti, quindi colpite la **leva**. Dopo averla azionata scendete e andate a **destra**. Cogliete una pianta e cavalcate una bestia di nuovo, quindi dirigetevi fuori.

SEZIONE 6: MAGETOWN

Seguite le svolte ed entrate nell'**altipiano** dove troverete la città di Conde Petie; salvate il gioco prima di entrare. Non appena riavrete il controllo di Zidane, andate a **destra** ed entrate nel negozio. Salvate il gioco al Mogli (la piattaforma prima che la scala salga). Continuate a salire e parlate con VIVI, quindi seguitelo di nuovo dentro il negozio. Dopo aver riottenuto il controllo tornate al negozio e comprate tutto ciò di cui avete bisogno; la porta sulla **destra** porta a un negozio di armi. Notate le due guardie che stanno lì e che non vi permetteranno di passare. Quando siete pronti, uscite. Fuori passate un po' di tempo per alzarvi di livello e acquistare punti AP che vi servono per imparare nuove abilità. Se dovete riposarvi, c'è una **locanda** subito alla vostra **sinistra** dopo che siete entrati in Conde Petie. Quando sarete arrivati a padroneggiare le nuove tecniche e avrete raggiunto intorno al livello **28** dirigetevi a **sud**. Quando sarete arrivati il più possibile a sud potete andare a **sinistra**, dove c'è uno **stagno** in cui Quina potrà mangiare un altro po' di rane. Il vostro obiettivo è a **destra**, nella sezione **marrone**. Dirigendovi verso Mage Town arriverete a un **labirinto**. Lo schermo si ripeterà in continuazione, sempre uguale, perciò l'unico modo per trovare la strada sarà di fare attenzione alle **civette**: ogni volta che



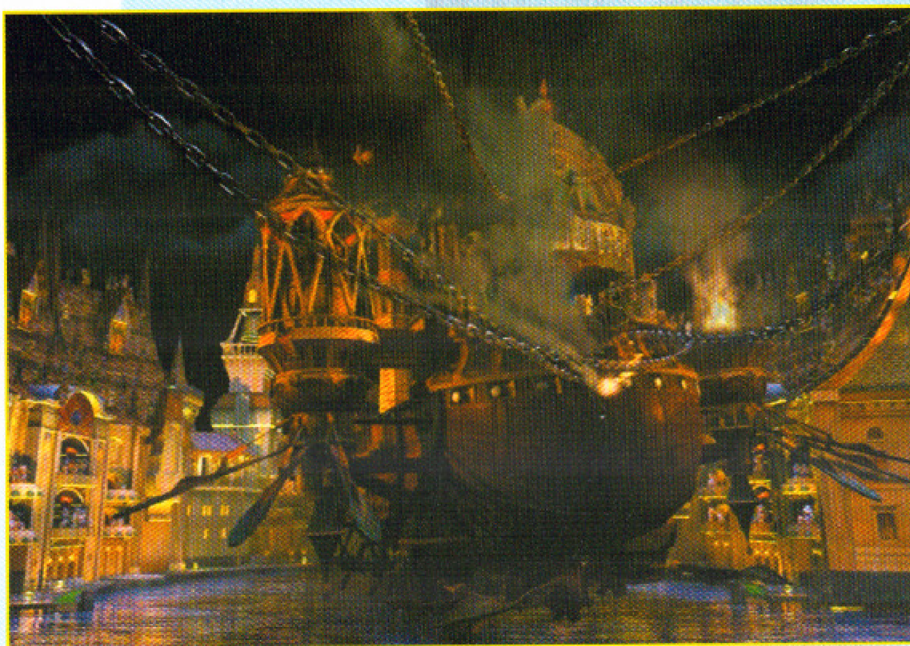
azzeccherete la parte vedrete volare via una civetta; arriverete alla città quando vedrete volar via l'ultima civetta. Vedrete anche un **mago** sbirciare furtivamente dal lato opposto in cui siete vicini all'ultima civetta; seguitelo sempre, a questo punto. Vi porterà al **Villaggio dei Maghi Neri**. Entrando avrete un ETR; dopo che avrete riottenuto il controllo di **Zidane**, dirigetevi a **sinistra** verso il negozio di armi e accumulate tutto ciò di cui avete bisogno. Raggiungete il lato destro superiore e salvate il gioco al Mogli, quindi prendete l'ETR. Entrate dentro e parlate con **Quina**; esaminate il lato **destro** del negozio. Tornate indietro e sopra il **circolo centrale**, poi andate a **destra** e guardate l'ETR; dopodiché attraversate il ponte ed entrate nella **locanda** ed esaminate il lontano lato **destro**. Uscite dalla locanda e riattraversate il **ponte**, andate a **sinistra** dove troverete un negozio di oggetti: prendete quello che vi serve. Andate a **sinistra** per trovare Garnet che parla con due Maghi Neri. Uscite, andate di nuovo a **sinistra** ed entrate nella schermata successiva. Parlate ai due Maghi Neri e tornate alla locanda. Ci troverete VIVI; scegliete la **prima opzione** e tutti andranno a letto. Quando vi sveglierete, assicuratevi di avere tutto ciò di cui avete bisogno e tornate a Conde Petie.
Quando siete rientrati a Conde Petie, tornate alla sezione dove sono le due guardie (al **negozio di armi**) e parlate con loro, quindi tornate al corridoio di **sinistra** (quello dentro la porta che è immediatamente alla vostra sinistra quando entrate a Conde Petie) e parlate con il grosso **nano**. Dopo il filmato, alzate il vostro livello a 30 e quindi tornate dalle due guardie, e loro vi lasceranno passare.
Attraversate il **ponte della montagna** ed equipaggiate Quina con tutta la roba inutile. Alla fine correte da **Eiko**: lei si unirà al vostro gruppo sostituendo Quina. Salite sul ripiano sulla **destra** rispetto a dove avete trovato Eiko e salite sulla **radice**; esaminate lo scrigno del tesoro sulla **sinistra** e continuate verso **destra** dove trovate una lettera. Tornate giù e andate a **destra**; salite sulla radice alla lontana destra e andate a **sinistra**, dove c'è un'altra lettera. Riscendete e continuate verso **destra**. Parlate con i due Moogle e salvate il gioco; andate a **sinistra** e salite la **scala**. Continuate su questo sentiero fino a quando non incappate in Hell



Gigas, che non è tutto questo granché. Sperando che voi siate intorno al livello **30-31**, così i suoi attacchi non faranno troppo male (ma abbastanza da essere sentiti!). Il miglior modo per utilizzare Eiko in questo combattimento è di guarire tutti dopo che Gigas attua un **attacco terremoto**. VIVI può caricare il potere e usare le sue magie come al solito, mentre Zidane e Garnet attaccano. Gigas verrà abbattuto! È interessante notare che se voi usaste uno dei poteri di Eiko, Garnet avrebbe una o due cosette da ridire...!!!
Dopo il combattimento continuate verso **destra** e prendete a **sinistra** alla biforcazione per trovare l'uscita. Sulla mappa del mondo, salvate il gioco e dirigetevi a nordest fino a quando non trovate la piccola cittadina di **Madain Sari** vicino alla costa.

SEZIONE 7: IIFA

Non appena ripreso il controllo di Zidane, andate a **destra** e parlate con il Mogli. Ritornate a **sinistra** e urterete un ETR forzato; continuate a **sinistra** e trovate/parlate con VIVI.



Parlate al Mogli sopra VIVI e quindi muovetevi in direzione di Garnet indietro all'ingresso della città e andate a **destra**. Quando riavrete il controllo di Zidane, guardate l'ETR e tornate al Mogli sopra VIVI: ora dovrebbe farvi entrare. Dopo aver parlato con Garnet prendete il recipiente e andate verso **sinistra** per parlare con Eiko. Tornate alla cucina, e quando il Mogli vi chiede scegliete la **prima opzione**. Quando riavrete il controllo, uscite dalla città e salvate il gioco. Cercate di innalzare il livello di ciascuno fino a **30** se non lo hanno ancora raggiunto, e cercate di raggiungere il livello **35**. Se avete bisogno di riposare, tornate alla cucina e parlate con il Mogli che c'è dentro. Il primo Mogli, non appena entrate in città, vi venderà oggetti: fate il pieno di pozioni e di etere così come di piume di fenice. Tornate al **Valico della Montagna** e dirigetevi verso la cima. Quando sarete usciti dirigetevi dritti verso gli **alberi**: benvenuti a Iifa. Quando dovrete scegliere, prendete la **terza opzione** per Eiko verso la barriera più bassa. Continuate dritto e perdete un po' di tempo combattendo (qui potreste addirittura riuscire a toccare il livello **40**!); i mostri qui sono molto semplici da battere e vi permettono di accumulare tonnellate di punti esperienza! Salvate il gioco al Mogli e continuate. Quando raggiungete la **piattaforma** scegliete l'opzione con il nome di **Eiko** e scendete nelle profondità di Iifa.
Continuate sempre a scendere e ricaricate spesso le vostre energie.
Spero che adesso siate attorno al livello **40**. Assisterete a una scena terrificante: mentre la squadra scende i mostri attaccheranno, perciò non rilassatevi; parlate con VIVI e combattete un altro manipolo di mostri. Quando arrivate a terra parlate con tutti e assicuratevi di guardare dietro Eiko e VIVI (girate dietro alla parete dietro di loro). Esaminate il **muro** alla lontana sinistra; dopo il terremoto esaminate la base dei gradini e salite per guardare Garnet. Ora voi avete da occuparvi dell'**essenza dell'albero**. Qui si sta per svolgere una battaglia infernale. VIVI sarà la vostra centrale elettrica dopo che si sarà caricato con i suoi **attacchi non-fuoco**. L'albero può assorbire tonnellate di danno respingendo magie di fuoco e ha un attacco mortale che colpisce tutti i componenti del gruppo. Come ciliegina sulla torta la sua essenza possiede una marea di punti ferita e un'alta categoria di difesa. Se perderete – e più di una volta – non sorprendetevi. Quando avrete finito la battaglia tenetevi pronti a un altro terrificante FMV.

SEZIONE 8: INTROSPEZIONE
Tornate a Madain Sarai ed entrate di nuovo nell'area della **cucina**. Scendete le **scale** e andate a **destra**; in una stanza sotto la cucina trovate Eiko. Dopo aver parlato con Eiko e aver riavuto il controllo di Zidane uscite, lasciate la cucina, andate a **destra** dopo la schermata con la **fontana** nel mezzo e parlate con il Mogli di guardia all'ingresso; scegliete la **prima opzione**. Rene è tornata e non è molto allegra. Dopo, dovrete affrontare il misterioso **uomo verde**. C'è un modo semplice di sconfiggere questo apparentemente terribile nemico: tenetelo bloccato fino a che non venga a trovarsi all'**estrema destra** (quando è lontano sul fondo e sulla **destra**; se state guardando dalla prospettiva di Zidane, è l'angolo più lontano sulla destra) e colpirlo quindi con doppio danno. Se lo attaccate in un qualunque altro momento ci sono alte probabilità che il vostro attacco fallisca.
Dopo la battaglia tornate alla cucina e quindi indietro alla stanza in cui avete trovato Eiko e parlate con lei. Tornate fuori e premete il pulsante **Action** quando il **punto esclamativo** compare. Dopo il filmato Coral si unirà al vostro gruppo.



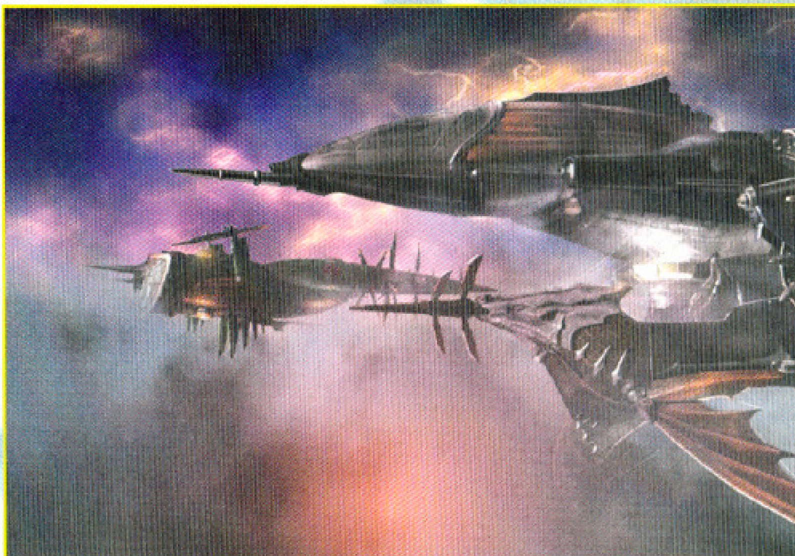


Dopo avere raccolto la vostra squadra ritornate a Iifa. Prima di entrare, controllate che la squadra sia al massimo di HP, pozioni, etere, piume di fenice, e che si trovi, se possibile, intorno ai livelli **40-45**. Non appena entrerete in Iifa, sceglierete la **terza opzione** quando vi verrà proposta ed entrate dentro Iifa. Continuate entrando dentro l'**albero** e ancora scendendo. Dovrete infine combattere due differenti mostri, ma sono entrambi estremamente semplici da sconfiggere. Continuate a seguire il sentiero fino a che non fate partire il filmato e l'FMV. Continuate poi per andare a salvare il gioco al Mogli e quindi riuscite fuori dall'albero.
Vedrete un paio di altri filmati e di FMV.

DISCO 3: SUPREME IMPRESE

SEZIONE 1: ALEXANDRIA
Quando avrete il controllo di VIVI dirigetevi a **destra** e guardate l'ETR. Poi parlate con la famiglia di **ippopotami** sul lato sinistro della strada e partecipate al giochino, al quale vincerete facilmente. Tornate indietro e andate a **sinistra** dove Marcus e gli altri ragazzi erano corsi inseguendo la **ragazza del bar**; guardate l'insolito ETR. Continuate ad andare a **sinistra** e guardate un altro ETR. Potete esplorare di nuovo gli edifici mentre siete qui, e quando siete pronti dirigetevi a **sinistra**. Vedrete Marcus e Baku: parlate con loro e quindi entrate nel **bar** (c'è una scala dietro a Baku).
Si succederanno un sacco di filmati e di FMV e infine avrete il controllo di Eiko.
Tornate alla stanza che avete appena lasciato e salvate il gioco al Mogli in modo da non dover ripassare ancora attraverso tutti quegli FMV. Uscite dalla stanza e andate a **destra**, dove vi aspetta un altro filmato; guardate il divertente seguito ancora una volta. Quando ottenete il controllo di Zidane, uscite dal bar e guardate l'ETR. Dirigetevi verso il **campanile** che VIVI ha scalato e suonate la campana per ottenere un po' di robetta, quindi tornate indietro alla **piazza** e dirigetevi a nord; incontrerete Freya e Aramat. Quando sarete pronti, salite sulla **nave** e dirigetevi al Castello. Filmati a non finire andranno avanti finché non riprenderete il controllo di Zidane a Treno. Quando riprendete il controllo di Zidane scendete la **scala a chiocciola**, guardate gli ETR e dirigetevi al piano di sotto. Continuate sempre a **destra** (salvate il gioco al Mogli vicino all'ubriaco) e andate alla casa d'aste se vi va: vi troverete anche alcune armi in vendita lì. Continuate sempre verso sud fino al Mogli e guardate un altro ETR: dovreste essere di fronte alla **Card House**. Prendete un po' di tempo per giocare un poco a carte; se vi cacciate nei guai esaminate le **Quadmist Basics** per maggiori informazioni. Dopo aver giocato la vostra prima partita, uscite e avrete un ETR. Giocate un altro paio di carte, tornate alla casa d'aste e guardate un altro ETR (tenete gli occhi aperti su una spada speciale per Zidane e il Dark Matter!). Tornate alla Card House e giocate un'altra volta, ma stavolta dovete vincere, così il gioco continuerà; siete sulla pista giusta se avrete un ETR con **Quina**. Dopo l'ETR con Eiko tornate nell'area delle carte e Re Cid si mostrerà. Seguirà un altro filmato.

SEZIONE 2: LA PRIMA PROVA DELLA REGINA
Avrete il controllo di **Beatrice** e di **Steiner**. Combattete giù in città, e infine avrete il controllo di **Garnet**. Salite la **scala a chiocciola** ed entrate nella porta a **nord**, quindi in quella a sinistra. Siate pronti a un altro filmato e continuate a salire le scale. Un'altra serie di filmati e di FMV si susseguiranno. Quando avrete ripreso di nuovo il controllo di Zidane andate dove è andata Garnet e trovatela. Quando gli FMV finiranno sarete di nuovo a



Lindbulm. Zidane si starà svegliando dentro al castello; dirigetevi in **basso** e a **sinistra**, quindi a sud di nuovo verso l'ascensore: state salendo alla **sala da pranzo**. Parlate con il gruppo e quindi salite verso la **torre di sinistra** (subito a **sinistra** non appena uscite dall'ascensore nella sala da pranzo) di nuovo verso il **telescopio**. Dopo la chiacchierata e l'ETR tornate giù e parlate con **Baku**, quindi tornate indietro e salite al piano di sopra per parlare con **Cid**. Quando avete il controllo di Zidane tornate alla **camera da letto** in cui vi siete svegliati e parlate con Garnet.

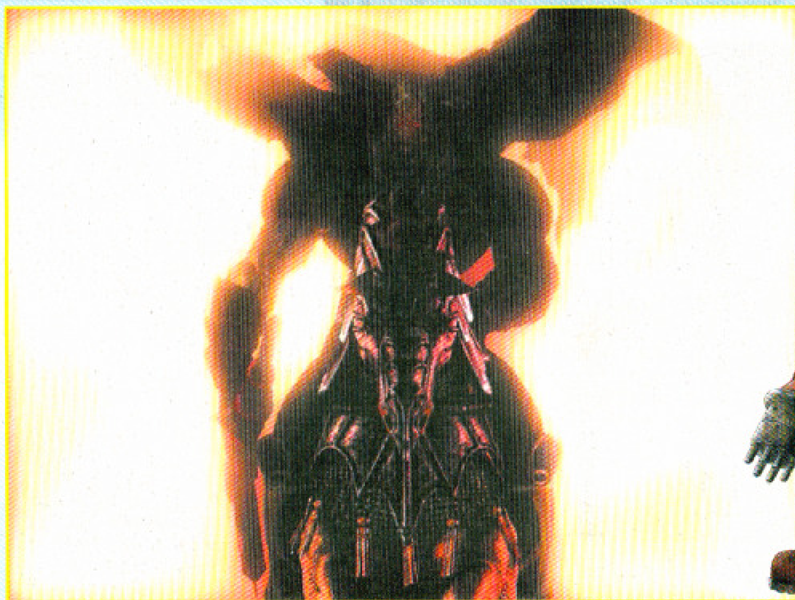
Dopo aver parlato con Cid avrete un compito: trovare l'ubicazione di **tre foglie**. Tornate al piano della camera da letto degli ospiti, e invece di dirigervi di nuovo a destra verso la camera da letto andate **dritti** e a **sinistra** verso il **monocart**: scegliete la **prima opzione**.

1. Dopo essere usciti dal monocart parlate alla **donna** vicino alla fontana nella parte più lontana dell'Area Commerciale per prendere una foglia. Tornate al monocart e scegliete la **prima opzione**.

2. Nell'Area Lavoratori, dopo gli ETR, dirigetevi alla casa sulla **destra** dei due abitanti di Roo ed esaminate il tavolo più basso a **sinistra** (immediatamente di fronte alle scale) per trovare un'altra foglia.

3. Dalla casa del pittore dirigetevi dritto e poi giù, dove vedrete gli amici di Zidane lavorare alla torre dell'orologio.

Dopo aver trovato tutte e tre le foglie tornate al castello e datele a Re Cid. Dopo la conversazione vedete l'ETR e dirigetevi all'**Area Commerciale** per incontrarvi con Quina: vi costerà 100 Guil, ma è sempre un'ottima cosa avere Quina nella vostra squadra. Tornate al castello e scendete giù con l'**ascensore**; prendete la navetta a **destra** e salite sulla vostra nave. Dovrete dividervi in due gruppi, cercando di farli il più possibile equilibrati. Quando trovate la **cresta** uscite dalla nave e dirigetevi verso il **Black Mage Village** (alla sinistra di questo litorale). Quando entrate nel villaggio VIVI si dirigerà verso il lato a est del villaggio: seguitelo. Quando VIVI se ne va la seconda volta ritornate all'ingresso e quindi andate a **destra** dove era l'uovo di Chocobo. Uscite dalla città, tornate alla **barca** e dirigetevi all'angolo superiore destro del continente: dovreste trovare un'area sabbiosa con **quattro mulinelli di sabbia**. Rimanete davanti ai vortici ed entrate in quello che arde in centro (nel caso in cui vi ficcaste nei guai, provate il vortice nell'**angolo superiore destro**). Se scegliete il vortice sbagliato il Formicaleone farà la sua apparizione per combattere di nuovo con voi, perciò salvate il gioco prima di provare ciascuno di essi.



SEZIONE 3: DA NESSUNA PARTE E OVUNQUE

Dopo il filmato fate andare Zidane dritto giù per il sentiero e parlate con i due **Maghi Neri** che lo teleporteranno a un altro piano. Dopo che avrete scelto il vostro gruppo (io suggerisco di formare il primo gruppo con tre powerhouses e un guaritore, e il secondo gruppo pieno di maghi e uno o due powerhouses) atterrerete in un luogo veramente strano. La nave di **Kujah** sarà attraccata dove atterrerete: dirigetevi verso di essa. Salvate il gioco immediatamente dopo essere atterrati nel **Continente Perduto**. Tornate alla nave per fare rifornimento di oggetti e quindi dirigetevi direttamente a **sud** (che è la direzione verso cui sta puntando l'estremità della nave) e prendete un **Chocobo**. I mostri qui (anche se voi siete circa al livello **45**) possono essere un bel disturbo, perciò il Chocobo può aiutarvi ad arrivare a destinazione sani e salvi. C'è anche uno stagno dove poter catturare rane se avete portato Quina con voi. La vostra destinazione è a nord del velivolo dentro a un **tempio**.

Assicuratevi di esservi riuniti tutti prima che entri in scena **Oeilvert**. I powerhouse del vostro gruppo saranno utili qui, perché i vostri incantesimi **non** funzionano all'interno e i mostri sono abbastanza ostici. Salvate il gioco al Mogli (il quale avrà anche qualche bell'oggetto potente da vendervi!) ed entrate. Andate sopra e quindi a **sinistra**, colpite la **Sfera Blu** in modo che diventi **rossa**. Ritornate in basso e andate a **sinistra**, dove vedrete un filmato, quindi scendete nella stanza successiva. Esaminate la base di ogni **luce** (quattro di esse): l'ultima mostrerà un **ologramma**. Riguardate tutte le luci e un ologramma apparirà in ciascuna di esse. Quando tutte e quattro saranno un ologramma proseguite a **sinistra** e colpite la **Sfera Argentata**. Continuate e attraversate la **porta** in cima (sì, è vero, siete tornati al punto di partenza, ma avete avuto bisogno di colpire tutte e quattro le luci e la porta argentata per aprire la porta). Vedrete una deliziosa bizzarra stanza con un cumulo di **maschere rotte**. Quando riavrete il controllo uscite e andate a **destra** verso l'ingresso e poi continuate a **destra**. Vedrete apparire un ologramma del **sistema planetario**. Non appena riavrete il controllo girate attorno alla sfera sulla **sinistra** e salvate al Mogli, quindi rigirate indietro dirigendovi a **destra** e sulla **piattaforma**; quando atterrate esaminate la piattaforma nel mezzo.

Ark è un bastardo da qualunque punto di vista lo esaminiate. Voi dovreste essere a un livello fra **45** e **50** a questo punto...



e questo vi sarà parecchio utile. Non avete incantesimi e presumibilmente non avrete utilizzato tutti i vostri oggetti (e se lo avete fatto li avrete reintegrati, almeno voglio sperare!). Poiché la vostra squadra può diversificare, da adesso dovrete attenervi a una strategia di base: i personaggi deboli teneteli nelle retrovie esclusivamente come guaritori, schierando i powerhouses in prima linea. Dovrete lanciare alcuni attacchi molto potenti che richiederanno di portare il vostro HP oltre **1000**, se possibile. Ark può colpire tutti i membri della squadra causando a ciascuno parecchio danno, abbattere il vostro HP fino a 1 e cercare di confondere il gruppo. Questo è un altro boss per il quale serviranno numerosi tentativi prima di sconfiggerlo. Se non avete salvato il gioco al Mogli precedente avrete il vostro bel da fare per ritornare a questo punto. Dopo il combattimento esaminate di nuovo il **triangolo** e vi troverete una **sfera** al suo centro. A questo punto il gioco si sposterà all'altro gruppo. Una volta che avete il controllo di Re Cid dirigetevi in fondo sulla **destra** per prestarvi a un giochino per far muovere Cid verso il centro; semplicemente continuate a utilizzare il **bottone col cerchio** per saltare in avanti, mentre il mostro non sta guardando verso di voi ("luce rossa, luce verde" o "un-due-tre-stella!" tanto per intenderci...); non appena raggiungete il centro, scegliete la **terza**, poi la **quarta**, poi la **seconda opzione**. Avrete il controllo sul vostro secondo gruppo; dirigetevi a **sinistra**.

SEZIONE 4: L'IMPERATRICE DEL DESERTO

I mostri qui non sono fisicamente imbattibili, ma combattere con loro diventa una dura gara di abilità; quelli del vostro gruppo che utilizzano la **magia** saranno molto utili per questo livello. Accendete la **candela** alla vostra sinistra e poi prendete la **sfera** alla vostra destra. Dirigetevi in centro e poi a **sinistra**, quindi sopra e 'accendetene una per il babbo!' accendendo i **tre fuochi**. Continuate verso la porta in cima e dirigetevi intorno per accendere l'ultimo fuoco rimasto in fondo, cosa che farà scomparire le due statue sul lato sinistro (non accendetene nessun altro: mi ci è voluto un mucchio di tempo per trovare il modo giusto!). Procedete indietro verso **sinistra** e il **mezzo**, e accendete **due** altri fuochi, che potrebbero far sparire l'ultimo paio di statue rimasto. Ora sfogate i vostri più selvaggi sogni da piromani e accendete tutti i fuochi rimasti più il **fuoco in fondo** e quindi osservate (con soddisfazione!) il posto mentre brucia; quindi dirigetevi alla **porta** che si è aperta nella lontana **destra**. Intorno al fondo del corridoio accendete l'ultima **candela** e quindi colpite la **sfera** che si illumina: scegliete la **prima opzione** per ottenere un oggetto e continuate attorno fino alle scale. In cima alle scale accendete la **candela** che è vicina a voi e continuate attorno al corridoio dentro la

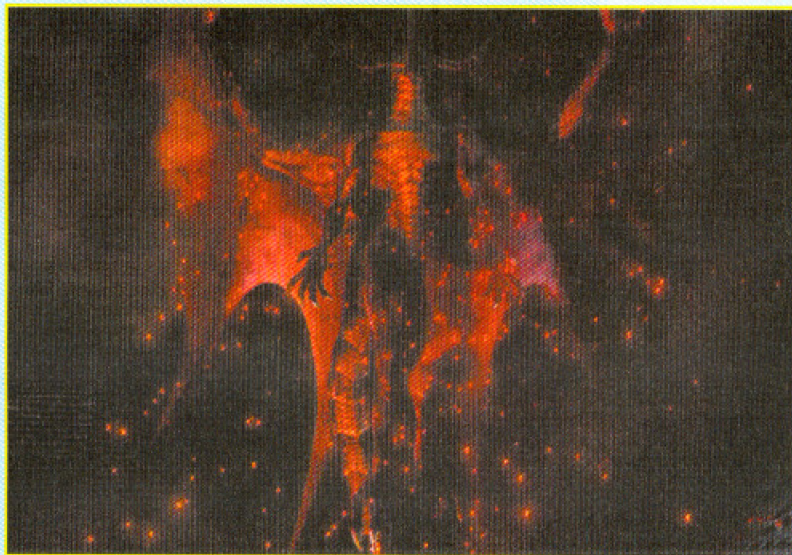


biblioteca. Sulla lontana **sinistra** della stanza accendete la **candela** e quindi quella che è al secondo piano; attraversate la porta che si apre e prendete di nuovo la **palla** bollente di **neon**. Tornate nella biblioteca e quindi accendete la **candela** che si trova sulla **seconda libreria** (usate la scala che si trova alla destra della prima candela che avete acceso), poi attraversate la porta.

Salite le scale a **sinistra** e accendete la candela che trovate sul vostro cammino. Ritornate indietro **PRIMA** di dover accendere tutte le candele e un nuovo passaggio si aprirà vicino alla statua dell'**angelo** nel mezzo. Seguite il nuovo sentiero e accendete la **candela**, quindi ritornate alla libreria e accendete la **candela** che si trova alla **destra** dell'ultimo scaffale per libri, poi attraversate la porta per accendere un'altra candela. Tornate indietro e attraversate la **parete a sinistra** e salvate il gioco al Mogli – non volete ripetere questo casino tutto daccapo! – e continuate verso **sinistra**. Accendete le **due candele** e prendete la **sfera**, quindi spegnete la candela rimasta ed entrate dalla **porta**, procedendo lungo il **sentiero**. Accendete altre **tre candele** e prendete la **sfera**, quindi spegnete la **candela centrale**. Un altro passaggio illuminato si aprirà sul lato destro, perciò tornate a **destra** e procedete indietro fino al Mogli; salvate il gioco e assicuratevi di avere il miglior equipaggiamento possibile pronto, perché vi aspetta un altro boss.

Tablet non è tosto come Ark. Possiede un attacco **Fuoco 3** decisamente potente, ma questo è tutto ciò di cui dovrete preoccuparvi. Usate quanto avete e attaccate come al solito. Questo Tablet farà una brutta fine in un battibaleno. Ora accendete la **candela** e scendete un po': una luce inizierà a bruciare sul pavimento e comparirà un **punto esclamativo**, e voi sarete trasportati in una nuova zona. Il gioco ritornerà al gruppo di Zidane che sta tornando da Kujah. Scendete dalla nave e procedete sempre a **destra** verso il **portale blu** sul pavimento; usatelo. Fate andare Zidane nella sezione centrale e nel corridoio perché possa incontrare Kujah. Esplorate la stanza in cerca di oggetti e tornate indietro al portale nel quale siete arrivati (il gruppo di Zidane, quello a **sinistra**), poi tornate dove era la nave e salite dritto. Azionate l'**interruttore** e scendete la scala, dirigetevi in **basso** e poi a **sinistra**. Dopo che avrete riottenuto il controllo scegliete chi deve accompagnare Zidane e salvate il gioco. Se vi è rimasto ancora qualche Gysal prendete un Chocobo (o andate a piedi, non è importante)







e dirigetevi verso l'edificio a **sinistra**.
Benvenuti a **Esto Gaza**. Entrate e parlate con l'uomo che vi annuncerà che dovete andare al **Vulcano Gulg**. Dirigetevi a **destra** per prima cosa, per rifornirvi di oggetti e di nuove armi, e poi dirigetevi dove è andato Kujah; salvate il gioco al Mogli. Andate a **destra** ed entrate in Gulg. Andate a **destra** dove troverete uno **scrigno del tesoro**, quindi andate sempre a **destra** e calatevi dalla **fune**. Andate a **destra** e salvate il gioco, prendete tutti gli oggetti, tornate al Mogli (salvate di nuovo) e tornate da dove siete scesi con la fune. Colpite la **leva** vicino al pozzo **tre** volte (scegliete la **seconda opzione** tutte e tre le volte) e scendete ad affrontare il boss. Prima avrete a che fare con **due draghi**. Essi hanno alto HP e potenti colpi fisici; comunque, dato che sono creature 'viventi', inchiodatele con qualche **Bio** (se ne avete) e **Veleno**. Tenete come guaritori Eiko/Garnet, VIVI a usare Bio/Veleno o in combinazione con Steiner, e usate gli altri per attaccare. Il vero pericolo da temere da questi due è che essi attaccano sempre l'intero gruppo, perciò tentate di concentrare tutti i vostri attacchi solo su di uno di loro per abbassare l'ammontare di colpi che il vostro gruppo riceve. Il vostro guaritore sarà quello di cui dovete assolutamente tenere costante l'energia. Dopo il combattimento risalite, salvate il gioco e risanate chiunque ne avesse bisogno. Tornate al **secchio** e scendete di nuovo, quindi attraversate il **buco nella parete** che i due dragoni hanno prodotto.
Farete partire un filmato e sarete catapultati in un combattimento con Eiko contro Scorn e Zorn. Dopodiché, dovrete affrontare un'altra battaglia.
VIVI se ne è andato, perciò **Eiko** prende il suo posto. Eiko dovrà essere la vostra guaritrice a tempo pieno, a meno che non abbiate Garnet nel vostro gruppo; d'altra parte, fatele usare **Evocazione** il più possibile. Scorn e Zorn 'fase 2' produrrà un colpo tale da causare **Veleno** (contro HP e MP!). Curate il veleno non appena colpisce. Tenete tutti con alti HP e MP; il solo problema di questa battaglia è di rimanere in piedi. Alla fine vi sveglierete di nuovo a Lindbulm: dirigetevi alla **sala da pranzo** e dopo una serie di FMV sarete di nuovo su una **aeronave**, stavolta vostra!

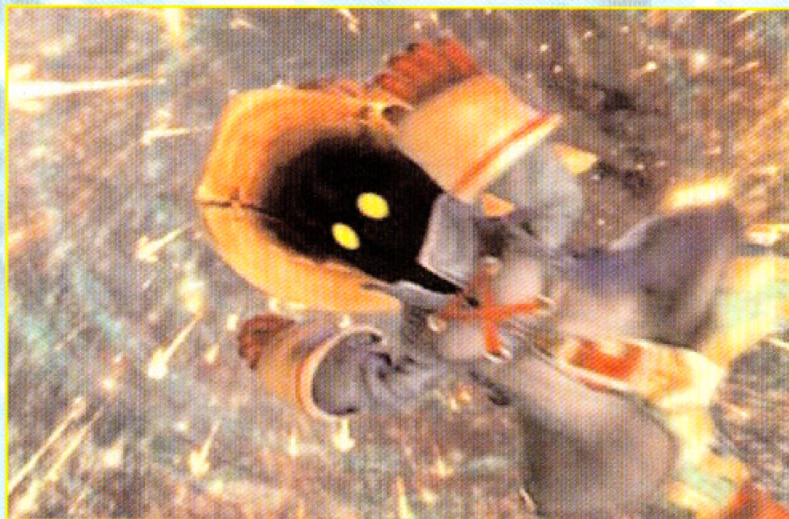
SEZIONE 5: GLI ELEMENTI DELLA NATURA

Dirigetevi verso il grande Continente Sudorientale dove atterraste mentre eravate trasportati da Kujah. Dovrete entrare nel **castello** che è all'angolo superiore sinistro del Continente Sudorientale. Se non siete a un livello superiore a **50** potreste vedervela brutta con i mostri che troverete qui. Entrate nell'**Ipsen's Heritage** e salvate il gioco al Mogli, quindi scendete lungo il **palo** sulla destra. Andate alla **scala** (quella che è scolpita nel muro) e continuate verso **sinistra** ed entrate dalla porta; salite la scala e andate a **sinistra** per scoprire un tesoro e quindi a **destra** per trovare un altro tesoro, quindi scendete e andate a **destra** dove c'è ancora un'altra scala; salite. Dirigetevi a **destra** dove c'è un altro tesoro, quindi salite ed entrate dalla **porta**. Per prima cosa scendete ed esaminate la **porta**; scegliete la **2ª**, **2ª**, **3ª**, **4ª**, **5ª**, **4ª**, **3ª**, **6ª** e **7ª opzione**. Prendete il **tesoro** e quindi salite con l'ascensore per incontrarvi con Aramat. Studiate la **mappa sul muro** dopo che Aramat se ne sarà andato e prendete tutti gli oggetti, dopodiché gettatevi nella mischia!
La magia funziona egregiamente, specialmente Bio e altri tipi di magia non-elementare. Gli attacchi sono inservibili, perciò non sprecatevi; anche le evocazioni andranno alla grande. Solo mantenete alti HP e MP; la vittoria sarà vostra. Tornate all'ingresso e cadete in un paio di **trabocchetti** pur di ottenere alcuni, altrimenti inaccessibili, oggetti. Tornate fuori; quindi solo Zidane rientrerà per incontrare Aramat (sarà in fondo alla prima stanza in cui atterrate dopo essere scivolati lungo il palo). Dopo aver trovato Aramat, tornate alla **nave** e andate nei seguenti posti in questo ordine:
1. Acqua – Un grosso gorgo nell'angolo nordoccidentale del Continente Perduto (dove siete adesso). Eiko e Garnet si occuperanno di questo.
2. Fuoco – Il Vulcano Gulg (vicino a Esto Gaza, sul continente che è a nordest sulla mappa). Se ne interesseranno Freija e Aramat.
3. Aria - Wind Funnel nella parte più meridionale del Continente Perduto (il continente più sudorientale, leggermente a sudest da Oelivert). Andranno Steiner e VIVI.
4. Terra – Tre pietre intorno all'Imperatrice del Deserto. Zidane e Quina se ne prenderanno cura.
Uscite dal **Tempio della Terra** prima che continui e salvate il gioco. Rientrate nel Tempio e dirigetevi a sud; dopo alcuni filmati dovrete combattere con il Guardiano del Tempio. **Lich** non è troppo difficile; tenete Quina a mantenere alte le difese (**Big Guard**) e Zidane può attaccare normalmente; se lui finisce in Trance userà il suo attacco più potente (48 MP). Quina sarà forte contro Quake, perciò tenete Quina a guarire se Zidane si indebolisce; il resto del gruppo vincerà le proprie battaglie automaticamente. Dovrete riunire di nuovo tutto il gruppo; salvate il gioco non appena avete il controllo, e quindi dirigetevi al continente di nordovest e controllate le **isole** lì attorno. Una di queste starà bruciando in mezzo; andate lì.

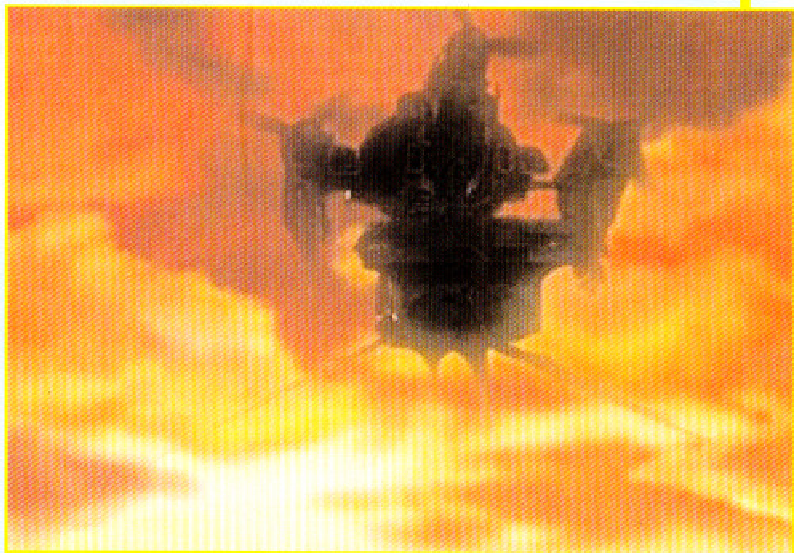
SEZIONE 6: INCERTO RITORNO A CASA

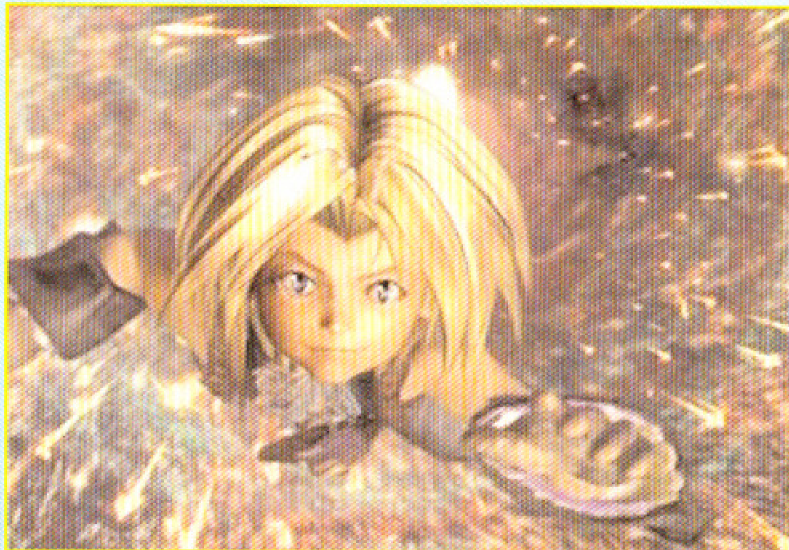
Benvenuti a **Terra**. Dopo aver parlato con **Garland** dirigetevi verso il basso e seguite la biondina. Continuate a dirigervi a nord, quindi andate a **destra** attraverso il ponte, quindi scendete lungo la **ragnatela in fiamme** sulla lontana destra; continuate a scendere e parlate con la ragazza. Salite lungo la strada e le scale fino a che non raggiungete **Branbal**. Se avete Steiner e Garnet nella vostra squadra dovrete riscegliere nuovi membri; dopo aver finito andate a **sinistra** ed entrate nella prima casa sulla vostra **sinistra**; una volta che avete riottenuto il controllo dirigetevi verso la schermata successiva (a destra) ed entrate nella casa sulla lontana **destra** (**rifinitura rossa** attorno alla porta). Ci sarà un Mogli dentro la giara, che vi venderà anche qualche oggetto:





aggiornate le vostra armi e armature, specialmente per Zidane; salvate il gioco e dirigetevi verso la porta che si trova in alto al **centro della schermata**. Scendete al piano inferiore (usando le scale alla vostra **destra**) e parlate alla ragazza sul fondo sinistro dello schermo; seguitela di sopra.
Adesso avrete il controllo di **Eiko**. Guardate l'ETR, uscite fuori, guardate un altro ETR, quindi andate a **destra** e, sorpresa!, avrete un altro ETR. Salvate il gioco con il Mogli (se lo fate, con lui ci si troverà anche il suo meraviglioso commesso alle vendite: comprate la merce speciale che vende!), se volete, e quindi parlate con VIVI (lui si troverà sul lontano **lato destro** dello schermo). Ripercorrete i vostri passi fino all'ingresso (da VIVI dritti in basso e girate) dove avrete un altro ETR, quindi parlate con **Aramat**. Tornate alla stanza dove c'è il **cristallo** e riprendete con voi Quina (il vostro gruppo ora consiste di Eiko, VIVI, Aramat e Quina: un poco sbilanciato, se volete saperlo), salvate il gioco (vi conviene davvero, credetemi!), tornate all'ingresso e attraversate la **luce verde**. Parlate con la ragazza e tornerete in controllo di Zidane.
Benvenuti nella **Casa dei Demoni**. Andate dritti e incontratevi con Garland. Continuate a camminare dopo di lui e infine dovrete affrontare tre combattimenti:
1. La prima battaglia non è difficile, ma potrebbe sembrarlo poiché inizierete con Zidane solo. Alla fine, comunque, Aramat e Freija si uniranno al gruppo: attaccate/guarite come fareste normalmente.
2. Quina e Steiner cominciano il ballo. Usate il Big Guard di Quina (lo userete MOLTO spesso...) oppure i suoi oggetti di guarigione. Steiner può infliggere seri danni con la **spada**, perciò usatela. Alla fine Zidane si unirà a voi e il combattimento filerà liscio.
3. Zidane comincerà questa da solo. Sarà dura per un po', ma cercate di tenere alte le sue energie: non preoccupatevi se non sono vicine al massimo. Garnet entrerà alla fine nella lotta e rienergizzerà Zidane totalmente. Dopo questo punto, la bestia è alquanto malconcia perciò continuate a usare Zidane per attaccare e Garnet per guarire Zidane o usare qualche occasionale evocazione.
Dopo i combattimenti e non appena avrete ripreso il controllo dirigetevi a **destra** e incontratevi con il resto della truppa. Salvate il gioco; se siete bassi di livello prendete in considerazione l'idea di fermarvi vicino al Mogli per guadagnare qualche livello, per arrivare possibilmente attorno al **55**. Dirigetevi a **destra**, esaminate la **sedia** e poi andate alla schermata precedente e a **sinistra** fino a quando non raggiungete una stanza contenente oggetti arrotondati. Azionate l'**interruttore** che si trova nell'**angolo destro superiore** e quindi andate a **sinistra** evitando le luci; se siete vicini a una di esse oppure ne toccate una dovrete affrontare un mostro e ricominciare da lì. Attraversate il **ponte** e quindi andate di nuovo a **sinistra** ed esaminate il **globo**; muovete la roccia sospesa nella posizione "4", poi andate a **sinistra**. Lì cercate l'interruttore dell'ascensore e salite con questo; all'uscita seguite il **sentiero** che vi porterà ancora a un altro ascensore. Entrate nel **teletrasporto** a sinistra, quindi nel teletrasporto a nord, e infine nell'ultimo teletrasporto. Salvate il gioco al Mogli e preparatevi a tre battaglie con tre boss.
Se sarete attorno ai livelli **55/56** vi andrà veramente di lusso.
Il **Dragone Bianco** è potente ma il vostro combattimento sarà MOLTO più veloce se avrete con voi VIVI; basterà usare Bio e se il Veleno lo colpisce causerà danni a ogni round. Prendete i personaggi che hanno questo attacco tra le loro caratteristiche mentre Eiko/Garnet guariscono. **Garland** è un poco più problematico del Dragone Bianco, ma soltanto perché ci vuole più tempo a ucciderlo. Usate semplicemente la vostra strategia standard di attacchi/guarigione con in più un'occasionale Evocazione. Subito dopo Garland dovrete affrontare **Kujha**; che noia! Kujah è uguale a Garland ma con un poco più di vita usate semplicemente la stessa strategia di attacchi/guarigione e sarà finito in un battibaleno. Dopo un FMV scendete e andate a **destra** per due schermate; raggiungerete un **teletrasporto** e lascerete questa locazione.
Dirigetevi a sud fino a quando non raggiungete **Branbal**.





DISCO 4 : FINALE

SEZIONE 1: LA FINE

Potrete immediatamente scegliere i componenti del vostro gruppo. Chiunque selezioniate, ricordatevi di farlo sufficientemente bilanciato. Salvate il gioco dopo avere lasciato la città ed entrate nel **velivolo**. Tornate verso **Oelivert** e, usandolo come vostro riferimento, dirigetevi un poco a sud fino a quando non arrivate in vista di **Daguereo**. Il miglior negozio Combo che troverete è nella **biblioteca**, che è anche il posto migliore dove aumentare il vostro livello; da queste parti si aggira il **Grande Drago** che vi può dare 8800 EXP ogni volta che lo uccidete. Fate incetta di qualunque oggetto di cui potrete avere bisogno, specialmente tende. Quando siete pronti e avete salvato il gioco, avviatevi in direzione di Iifa ed entrate dal **portale**. Immediatamente dovrete affrontare un combattimento con un boss contro il guardiano del portale. Spero che siate arrivati all livello **55/60**; limitatevi a usare la combinazione basilare di attacco/guarigione. Quando la battaglia finisce vi ritrovate nel **Tempio degli Amici**. Scegliete un'altra squadra ben bilanciata che includa VIVI (scegliete bene, perché queste sono le persone con le quali combatterete insieme fino alla fine) e dirigetevi a nord. Esaminate la **Rainbow Ball** per salvare il gioco e continuate verso **su**, poi a **sinistra** e al piano di sopra. Proseguite a **sinistra** e avrete il vostro primo flashback.



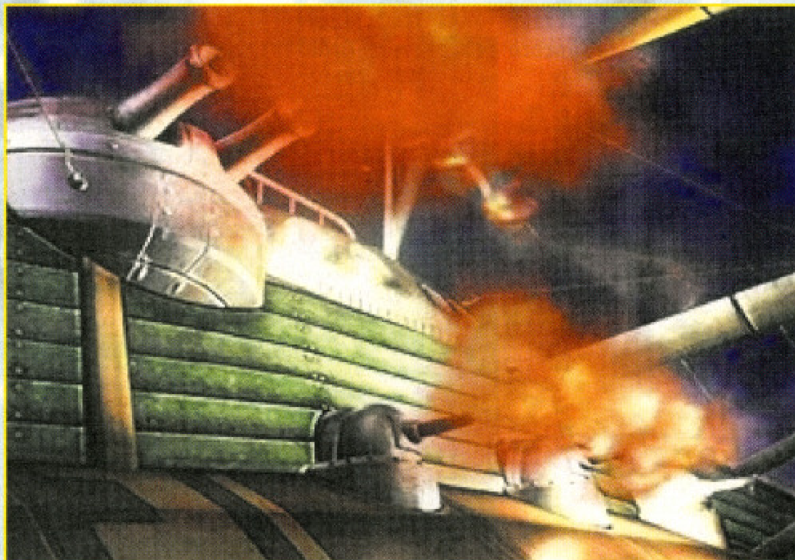
Kary è fiacco contro Ice, perciò se avete preso con voi VIVI fate sfoggio di **Ice3** fino a quando lei non lanci Reflect su se stessa. Altrimenti, semplicemente adottate la tattica attacco/guarigione come al solito. Dopo che avrete sconfitto Kary andate **su**, a **destra**, al piano di sopra, e **sinistra** e poi a **destra**. Ora dovete affrontare **Tiamat**. Lui può assorbire MP da ogni personaggio o utilizzare un attacco "KO" che renderà inservibili i personaggi. Non appena iniziate, se avete VIVI, attaccate con Lit3 e con la solita strategia di attacco/guarigione.

Da Tiamat dirigetevi a **nord**, e continuate finché non vedete un altro Rainbow Ball; salvate il gioco e riposatevi/raccogliete MP. Dalla Rainbow Ball continuate a **sinistra** e incontrerete **Kraken**. Avete tre differenti obiettivi da colpire; il corpo di Kraken e due tentacoli. Kraken è parecchio debole contro gli attacchi di Luce e l'evocazione di Ramuh da parte di Garnet. Per prima cosa concentrate i vostri attacchi sui **tentacoli** per togliergli un po' del suo potere e concedervi un po' di respiro. Kraken può congelare un nemico in un blocco di ghiaccio, rendendolo inutilizzabile; usate **Fuoco1** con VIVI per riportarlo indietro. Occasionalmente Kraken userà un incantesimo a base d'acqua su se stesso con l'intento di rigenerarsi. Probabilmente avete realizzato









verrete colpiti da **Megaflare** come minimo tre volte di fila, perciò siate preparati ad affrontarlo. Cercate di utilizzare 'rallentamento' o 'arresto' per impedirgli di prendere il sopravvento, ma non concentratevi solo su quella tecnica. Attaccatelo in continuazione il più spesso possibile per infliggergli il maggior danno, specialmente poiché lui può ricaricarsi per circa 3500 HP e lo può fare alla stessa velocità con la quale userà Megaflare. Dopo aver finalmente fatto fuori Kujah dovrete riformare il vostro gruppo. Ciascuno sarà a 1 di HP, quindi scegliete saggiamente poiché coloro che non saranno inclusi nella squadra useranno il residuo del loro potere per rienergizzarvi, rimanendo perciò inutilizzabili. Eiko e Garnet sono praticamente obbligatori per questo combattimento. Quando siete pronti, è tempo di affrontare **Eternal Darkness**. Paragonato a Kujah, Eternal Darkness combatte mediocremente; è solo coriaceo e potente, e può causare effetti di stato (attacco **Supernova**) sul vostro gruppo (preparatevi a questo, specialmente **zombie** e **confusione**!), tra i quali è inclusa la morte istantanea. Se uno

quanto vicini siate alla conclusione del gioco. Kraken vi ha fatto sudare parecchio, e ancora ne avete da affrontare due. Dopo aver sconfitto Kraken andate **su**, salite gli scalini, andate a **sinistra**, salite la scala e poi dirigetevi a nord alla camera con **tre porte**. Lich sarà lì ad aspettarvi. Strano a dirsi, l'Evocazione della Fenice (Eiko) funziona a meraviglia contro **Lich**, perciò ricordatevi di includerla nella vostra squadra. A parte questo piccolo vantaggio, dovrete occuparvi di ciò che potrebbe sembrare a volte un costante sbarramento di vari tentativi di 'morte' e di 'arresto' (che funzionerà più spesso di quanto non funzionerà!), perciò tenete vivi i vostri guaritori (specialmente Eiko se l'avete con voi) e siate pazienti. Se avete Float, utilizzatelo per evitare l'incantesimo Quake di Lich. Continuate verso nord dopo aver sconfitto Lich verso una **piattaforma invisibile**. Dopo essere atterrati, salvate il gioco al Rainbow Ball e andate a nord. **Doomgaze** non è più come era nel precedente Final Fantasy; non riuscirete a ucciderlo semplicemente lanciando "Life": adesso dovrete combattere.



Doomgaze userà **Meteo** per infliggervi alcuni danni elevati, perciò siate veloci a utilizzare **Cure** o **Cure 2** sul vostro gruppo il più velocemente possibile dopo che l'avrà usato. Lui non abuserà degli incantesimi di morte come Lich e tenterà di colpire con attacchi fisici. La sua lenta velocità vi darà più tempo per ripararvi dai suoi colpi. Dopo aver sconfitto Doomgaze, ritornate al Rainbow Ball e salvate il gioco. Tornate nella stanza e parlate di nuovo con **Kujah**. Stavolta, Kujah non somiglia a Garland ma a Lich in termini di valore. Voi







del vostro gruppo muore nello stato di zombie, prima dovete de-zombificarlo e poi riportarlo in vita. Tenete i vostri guaritori in costante attività e non risparmiate nessuna magia o evocazione, a meno che non sia Eiko che richiama la Fenice. Se Eiko è morta, non cominciate a disperarvi perché la sua Evocazione della Fenice potrebbe funzionare automaticamente anche se lei è morta. A parte questo, Eternal Darkness ha una difesa magica fiacca che potete tentare di sfruttare. Freija può venirvi in aiuto in questo combattimento, perché se lui salta al momento giusto Supernova – o qualunque altro attacco – lo mancherà se lui è fuoricampo.
Bio funzionerà decentemente con lui, così come le evocazioni non elementari (ma di nuovo io vi consiglio di salvare l'MP del vostro guaritore per farvi guarire!).
Quando avrete sconfitto Eternal Darkness il gioco sarà finito. Sedetevi, rilassatevi e guardate la meritata conclusione. Bravi!

Tutti i giochi

Arcade

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Army Men World War Land Sea Air	PP	12/Dic 00	35
Batman of the Future: return of Joker	PP	2/Feb 01	36
Casper 2	PP	3/Mar 01	62
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Chicken Run	PP	1/Gen 01	36
Crash Bash	PI	11/Nov 00	62
Crash Bash	PG	12/Dic 00	24
Dan Gun	IM	8/Ago 00	61
Gauntlet Legends	PP	6/Giu 00	56
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Grand Theft Auto 2	PG	1/Gen 00	30
La sirenetta 2	PP	3/Mar 01	51
Metal Slug X	PP	3/Mar 01	66
Miss Pacman	PP	1/Gen 01	66
Mortal Kombat Special Forces	PP	12/Dic 00	66
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Sheep	PP	1/Gen 01	34
Strider 2000	IM	6/Giu 00	58
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
The Mission	PP	2/Feb 01	38
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36
007 - The World is Not Enough	PG	1/Gen 01	20

Avventura

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A sangue freddo	PI	6/Giu 00	70
Chaos Break	PP	1/Gen 01	67
Chase The Express	PI	6/Giu 00	74
Chase The Express	PG	8/Ago 00	32
Chase the Express	AS	10/Ott 00	78
Countdown Vampires	IM	11/Nov 00	60
Crusader of Might and Magic	PP	5/Mag 00	54
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Dracula - La resurrezione	PP	7/Lugl 00	40
Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Galerians	PG	7/Lug 00	26
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
La mummia	PP	1/Gen 01	38
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid Special Missions	PP	1/Gen 00	34
Metal Gear Solid	CL	9/Sett 00	56
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Nightmare Creatures 2	PP	6/Giu 00	42
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve 2	IM	5/Mag 00	66
Parasite Eve 2	PI	8/Ago 00	62
Parasite Eve 2	PG	9/Sett 00	20
Parasite Eve 2	AS	9/Sett 00	74
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Rainbow Six	PP	1/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	2/ Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60
Rugrats	PP	1/Gen 01	58
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
Syphon Filter 2	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Tomb Raider Chronicles	PG	12/Dic 00	12
Tomb Raider Chronicles	AS	1/Gen 01	86
Tomb Raider Chronicles	AS	2/Feb 01	82
Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
Urban Chaos	AS	6/Giu 00	84
Vagrant Story	PI	7/Lugl 00	58
Vagrant Story	PG	8/Ago 00	28
Vagrant Story	AS	8/Ago 00	78
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61

Avventura Punta e Clicca

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
Juggernaut	IM	5/Mag 00	64
The X-Files	PP	8/Ago 99	36

Azione

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Action Man 2	PP	3/Mar 01	42
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of the Saucerman	PP	8/Ago 99	62
C12	PI	3/Mar 01	68
Danger Girl	PP	1/Gen 01	28
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard Trilogy 2	PG	4/Apr 00	20
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Dino Crisis 2	PG	11/Nov 00	20
Dinosauri	PP	1/Gen 01	76
Dragon Valor	PI	8/Ago 00	65
Dragon Valor	PP	10/Ott 00	38
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medievil	CL	11/Nov 99	54
MediEvil 2	PI	3/Mar 00	78
MediEvil 2	PG	5/Mag 00	12
Medievil 2	AS	7/Lugl 00	76
ONI	PP	3/Mar 01	32
Spec Ops	PP	1/Gen 01	76
Spider-Man	PI	6/Giu 00	66
Spider Man	PG	10/Ott 00	16
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu	PP	1/Gen 99	28
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Tenchu 2	PI	9/Sett 00	60
Tenchu 2	PP	11/Nov 00	42
Terracon	PI	7/Lugl 00	64
The Grinch	PP	1/Gen 01	59
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12

Giochi di ruolo

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Alundra 2	PP	7/Lugl 00	42
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Final Fantasy IX	IM	10/Ott 00	56
Final Fantasy IX	PS	1/Gen 01	51
Final Fantasy IX	PG	3/Mar 01	28
Final Fantasy IX	AS	3/Mar 01	86
Darkstone	PP	3/Mar 01	54
Grandia	PP	9/Sett 00	48
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Koudelka	PP	10/Ott 00	40
Legend of Dragoon	PI	11/Nov 00	64
Legend of Dragoon	PP	1/Gen 01	24
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Legend of Legaia	PP	7/Lugl 00	38
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Saga Frontier 2	PP	6/Giu 00	36
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Suikoden 2	PP	11/Nov 00	63
Vandal Hearts 2	PI	7/Lug 00	42
Vandal Hearts 2	PP	8/Ago 00	42
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

Picchiaduro

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Blade	PG	2/Feb 01	20
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Dead or Alive 2	PS2	12/Dic 00	50
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Moho	PP	8/Ago 00	57
Power Rangers	PP	2/Feb 01	57
Psychic Force 2	PP	6/Giu 00	57
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Shaolin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Star Wars - Jedi Power Battles	PP	6/Giu 00	34
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Street Fighter ex Plus 2	PP	12/Dic 00	30

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Tekken Tag Tournament	PS2	12/Dic 00	40
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Toshinden 4	PP	10/Ott 00	52
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18
X Men: Mutant Academy	PI	6/Giu 00	73
X-Men Mutant Academy	PP	9/Sett 00	40

Platform



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Aladdin	PP	2/Feb 01	46
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Bugs & Taz	PP	11/Nov 00	48
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot 3	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Crash Bandicoot Warped	CL	8/Ago 00	58
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Jumping Flash 3	IM	6/Giu 00	60
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rayman 2	PI	9/Sett 00	62
Rayman 2	PG	10/Ott 00	28
Rayman 2	AS	11/Nov 00	80
Rayman 2	AS	12/Dic 00	90
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Spyro 3	PG	11/Nov 00	16
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Tarzan	CL	12/Dic 00	70
Tomba 2	PP	5/Mag 00	59
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

Puzzle

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Bust - a - Move 4	PP	12/Dic 00	63
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Fantavision	PS2	12/Dic 00	48
Incredible Crisis	PP	12/Dic 00	32
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Land Maker	PP	2/Feb 01	55
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Pipemania	PP	3/Mar 01	57
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Puyo Puyo	IM	6/Giu 00	61
Spin Jam	PP	7/Lugl 00	55
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

Racing



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
ATV	PP	12/Dic 00	33
Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bomberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Castrol Honda	PP	3/Mar 01	36
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Championship Motocross 2001	PI	2/Feb 01	58
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Colin McRae Rally 2	PG	7/Lugl 00	22
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Destruction Derby Raw	PI	6/Giu 00	71
Destruction Derby Raw	PG	7/Lugl 00	18
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Driver 2	PG	11/Nov 00	32
Driver	CL	1/Gen 01	72
Driving Emotion	PP	3/Mar 01	44
Ducati World	PP	2/Feb 01	40
Ford Racing	PP	3/Mar 01	40
Formula Nippon	PP	2/Feb 01	54
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
Formula One 2000	PP	11/Nov 00	36
F1 Championship Season 2000	PS2	12/Dic 00	58
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 2000	PI	10/Ott 00	62
F1 Racing Championship	PS2	12/Dic 00	59
F1 World GP	PP	2/Feb 00	30
Freestyle Motocross	PP	3/Mar 01	58
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
Gran Turismo 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Gran Turismo 2	CL	2/Feb 01	64
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Jet Moto 3	IM	8/Ago 00	60
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Le 24 ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
Looney Tunes Racing	PP	1/Gen 01	60
Magical Racing Tour	PP	12/Dic 00	64
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Mille Miglia	PG	12/Dic 00	20
Mobil 1 Rally Championship	PP	4/Apr 00	42
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto GP	PP	3/Mar 01	34
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Moto Racer WT	PI	8/Ago 00	63
Moto Racer World Tour	PP	11/Nov 00	58
MTV: Quad Power Racing	PP	12/Dic 00	33
Muppet Race Mania	PP	6/Giu 00	55
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Nascar 2001	PP	1/Gen 01	63
Nascar Rumble	PP	9/Sett 00	47
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Need For Speed: Porsche 2000	PG	6/Giu 00	20
N-Gen	PI	5/Mag 00	72
N-Gen	PG	7/Lugl 00	30
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Rally de Europe	IM	10/Ott 00	60
Rally Masters	PP	6/Giu 00	40
RC De Go	PP	12/Dic 00	62
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer Type 4	CL	3/Mar 00	72
Ridge Racer V	PS2	12/Dic 00	52
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52
Roadsters	PP	2/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage Stage II	PG	3/Mar 00	18
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Test Drive 6	PP	10/Ott 00	50
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
Toca 2	Cl	2/Feb 01	68
TOCA World Touring Cars	PP	10/Ott 00	32
360°	PP	8/Ago 99	60
Twisted Metal 4	PP	6/Giu 00	38
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
V Rally 2	CL	2/Feb 01	66
Wacky Races	PP	10/Ott 00	48
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36
Wip3out Special Edition	PP	7/Lugl 00	34
Woody Woodpecker Racing	PP	3/Mar 01	64



Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
All Star Tennis 2000	PP	12/Dic 00	65
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Arena Football	PP	9/Sett 00	54
Barbie Supersport	PP	7/Lugl 00	47
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Brunswick 2	PP	8/Ago 00	56
Burstrick	PP	2/Feb 01	56
Calcio Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Chris Kamara Street Soccer	PP	12/Dic 00	34
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66
Dave Mirra Freestyle BMX	PP	12/Dic 00	67
Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
ESPN	PP	3/Mar 01	56





Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Euro 2000	PG	6/Giu 00	26
European Super League	PI	12/Dic 00	72
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72
Everybody's Golf 2	PP	6/Giu 00	51
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
F.A Premier League Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42
F.A. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
FA Premier League Stars	PP	11/Nov 00	40
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
FIFA 2001	PG	11/Nov 00	24
FIFA 2001	PS2	12/Dic 00	46
FIFA 2001	AS	12/Dic 00	86
Grind Session	PI	7/Lugl 00	60
Grind Session	PG	10/Ott 00	20
Hardcore Revolution	PP	8/Ago 00	54
HBO Boxing	PP	3/Mar 01	53
International Track & Field 2	PP	3/Mar 00	62
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
ISS	PG	2/Feb 01	32
Jerry Lopez Surf	PP	9/Sett 00	42
Jimmy White's 2	PP	7/Lugl 00	52
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36
Knockout Kings 2001	PG	2/Feb 01	24
KO Kings 2001	PP	3/Mar 01	38
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
LMA Manager	PP	5/Mag 00	34
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Matt Hoffman BMX	PI	11/Nov 00	65
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
Mike Tyson Boxing	PP	12/Dic 00	28
MTV Skateboarding	PP	1/Gen 01	64
MTVSports	PP	1/Gen 00	60
MTV Sports: Pure Ride	PP	2/Feb 01	51
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA 2001	PP	11/Nov 00	50
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44
NFL Blitz 2000	PP	1/Gen 00	63
NHL Blades of Steel 2000	PP	6/Giu 00	54
NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64
NHL 2001	PP	11/Nov 00	56
NHL 2001	PS2	12/Dic 00	49
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67
NHL Rock The Rink	PP	6/Giu 00	53
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
No Fear: Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	46
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Ready 2 Rumble Round 2	PS2	12/Dic 00	44
Ready 2 Rumble Round 2	PG	2/Feb 01	28
Ready 2 Rumble Round 2	AS	3/Mar 01	82
Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 00	72
Ronaldo V-Football	PI	5/Mag 00	71
Ronaldo V-Football	PP	6/Giu 00	44
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Sydney 2000	PG	9/Sett 00	30
Speedball 2100	PI	7/Lugl 00	65
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Street Skater 2	PI	4/Apr 00	70
Street Skater 2	PG	6/Giu 00	30
Supercross 2000	PP	2/Feb 00	57
Tele+ Premier Manager	PP	5/Mag 00	62
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
This Is Football	CL	6/Giu 00	64
This is Football 2000	PP	11/Nov 00	54
Thrasher: skate and destroy	PP	2/Feb 00	32
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Tiger Woods PGA Tour 2001	PP	2/Feb 01	52
Tony Hawk's Skateboarding	PG	12/Dic 99	42
Tony Hawk's Sketeboarding	AS	4/Apr 00	90
Tony Hawk's Pro Skater 2	PI	6/Giu 00	68
Tony Hawk's 2	PG	11/Nov 00	28
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
UEFA Challenge	PI	3/Mar 01	69
UEFA Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Champions League	PP	5/Mag 00	44
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20
Ultimate Fighting Challenge	PP	3/Mar 01	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
V-Beach Volley	PP	11/Nov 00	47
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67
Victory Boxing 3	PP	7/Lugl 00	56
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
WCW Backstage Association	PP	2/Feb 01	53
WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
Winning Eleven 2000	IM	10/Ott 00	54
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68
WWF Smackdown 2	PP	1/Gen 01	77
WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66
SIMULAZIONI VARIE			
Aqua GT	PI	2/Feb 01	59
Aqua GT	PP	3/Mar 01	46
Beatmania	PP	9/Sett 00	52
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Eagle One	PP	3/Mar 00	36
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Midnight in Las Vegas	PP	5/Mag 00	58
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Smuggler's Run	PS2	12/Dic 00	56
Stealth Patrol			
Spec Ops II	PP	5/Mag 00	40
Streak	PP	3/Mar 99	40
Theme Park World	PP	4/Apr 00	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Vib Ribbon	PI	7/Lugl 00	62
Vib Ribbon	PP	8/Ago 00	52
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65
SPARATUTTO			
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Alien Attack	IM	10/Ott 00	61



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Alien Resurrection	PP	10/Ott 00	36
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Armorines	PP	8/Ago 00	40
Army Men Operation Meltdown	PP	6/Giu 00	46
Battle Tanx	PP	5/Mag 00	57
Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Duke Nukem Land of Babies	PG	12/Dic 00	16
Ghoul Panic	PP	4/apr 00	54
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Grudge Warriors	PP	7/Lugl 00	57
Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
Medal of Honor 2	PP	1/Gen 01	32
Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
Millennium Soldier Expendable	PP	2/Feb 00	40
Missile Command	PP	7/Lugl 00	53
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake 2	PG	11/Nov 99	12
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
Rescue Shot	PP	7/Lugl 00	48
Resident Evil Survivor	PP	7/Lugl 00	50
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Silent Bomber	PI	4/apr 00	74
Silent Bomber	PP	8/Ago 00	36
South Park	PP	9/Sett 99	40
Space Debris	PP	2/Feb 00	64
Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
Star Ixiom	PP	6/Giu 00	52
Star Trek: Invasion	PI	6/Giu 00	72
Star Wars Demolition	PP	2/Feb 01	44
Star Trek Invasion	PG	9/Sett 00	26
Spec Ops Ranger Elite 2	PP	3/Mar 01	52
Super Dimension Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Terracon	PP	10/Ott 00	47
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67
World Distruction League	PP	1/Gen 01	62
007 Racing	PP	2/Feb 01	42
STRATEGICI			
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Front Mission 3	PG	8/Ago 00	24
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Gundam - Blood of Zeon	PP	2/Feb 01	60
Hogs of War	PG	9/Sett 00	34
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
Team Buddies	PI	8/Ago 00	64
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18
Worms Armageddon	PP	7/Lugl 00	54

Legenda

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
PS2 = Planet PS2
IM = Importazione



